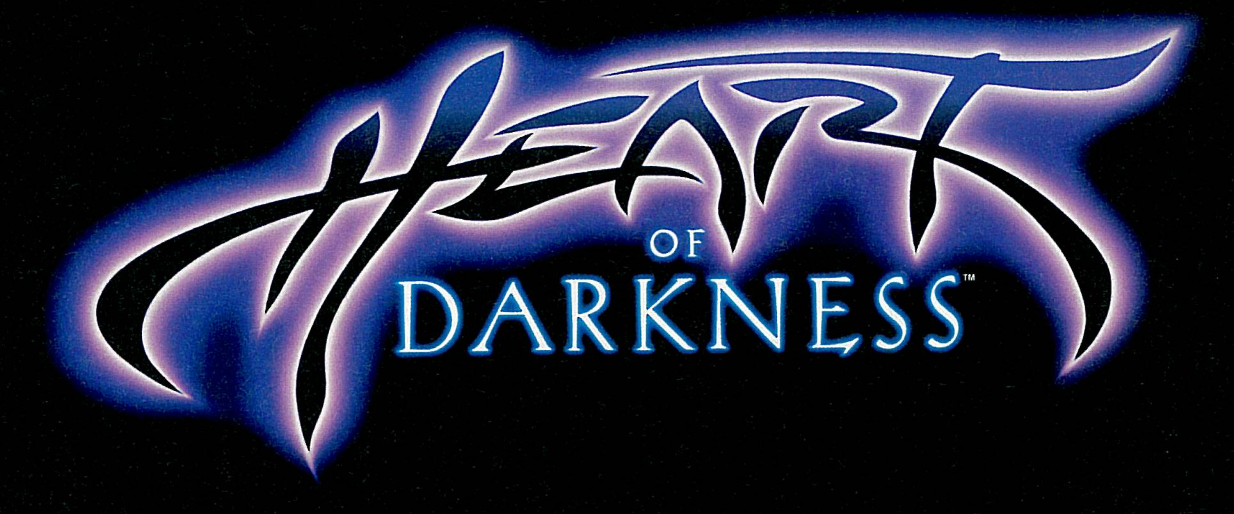

DREAMCAST: LA NUEVA MAQUINA DE SEGA
SUPER JUEGOS
LO IMPORTANTE ES GANAR
Nº 75. JULIO 1998. 395 PTAS.
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
00075
8 420565 037006
SPYRO
ZELDA 64
FINAL FANTASY VIII
DESCUBRE TODAS LAS ESTRELLAS DE LA FERIA E3
MAS DE 35 PAGINAS DEDICADAS EN EXCLUSIVA A LOS PROXIMOS LANZAMIENTOS DEL MERCADO
METAL GEAR SOLID

EL MUNDO ESTÁ
A PUNTO DE
QUEDARSE EN
TINIEBLAS


HEART
OF
DARKNESS™


ocean

INFOGRAMES


PlayStation

PC
CD
ROM

## En portada

Spyro, Final Fantasy VIII, The Legend of Zelda: Ocarina of Time y Metal Gear Solid ocupan nuestra portada. Han sido sin duda los títulos que más polvareda han levantado en la **Electronic Entertainment Expo de Atlanta.** En este número hemos hecho un despliegue sin precedente en la historia de **SUPER JUEGOS**, y nada menos que 35 páginas dedicamos a la feria de las ferias. Entre los juegos comentados este mes, debemos destacar sin duda a The Adventures of Alundra, un colosal *Action-RPG* que nos hace recordar a esa maravilla intemporal como fue el Zelda de *Super Nintendo*. Otro juego que nos ha alucinado es Colin McRae Rally, un simulador de rally totalmente real en el que lucharemos contra las curvas y el tiempo en lugar de adelantar rivales. En resumen, un número que esperamos os guste.

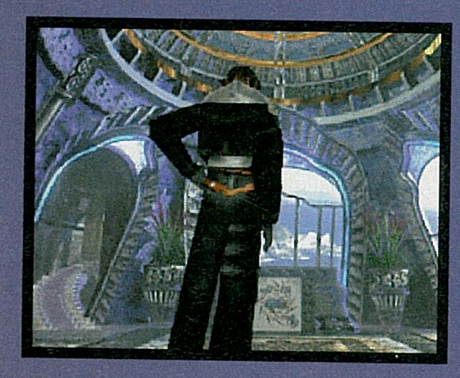
# sumario nº 75

## Super nuevo









## Secciones







## A fondo











**SUPERJUEGOS**

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto**
y **Fco. Javier Bautista Martín**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Raúl Montón, Lázaro Fernández**
y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

**DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS**
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos:
**Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: **Angel Aranda** (jefe)

**PUBLICIDAD Y MARKETING**
Director de Publicidad División Revistas:
**Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña:
**Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
**Centro:** Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
**Cataluña y Baleares:** Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
**Levante:** Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
**Sur:** Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

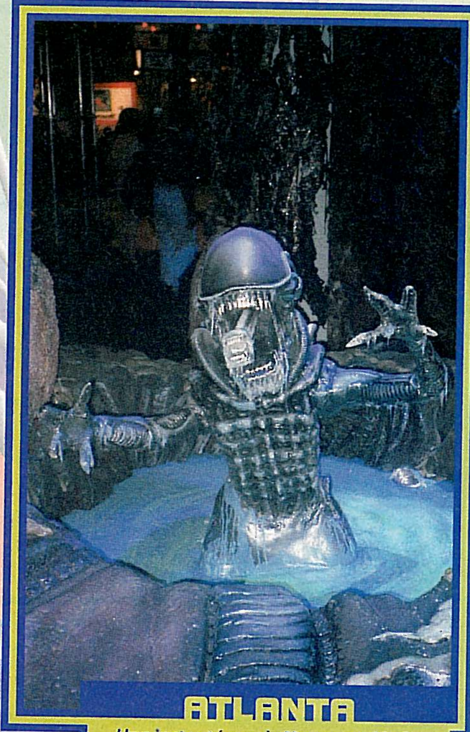
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
**Alemania:** Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
**Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
**Estados Unidos:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
**Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
**Gran Bretaña:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
**Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
**Países Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
**Portugal:** Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
**Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
**Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

**Fotomecánica:** GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
**Impresión y encuadernación:** Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
**Distribuye:** Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
**Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América:** Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
**Distribución en Argentina:** Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

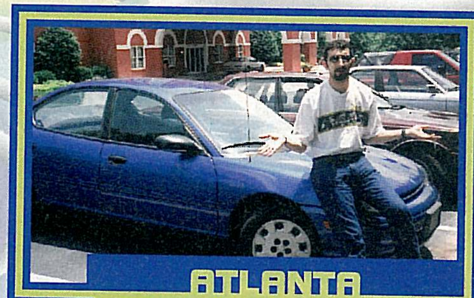
**Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:**
**395 pesetas (incluido transporte)**
**Depósito legal: B. 17.209-92**
***Printed in Spain***




# DE AMSTERDAM A ATLANTA, VIA TOKYO EXPRESS



**ATLANTA**
*Una instantánea de* ***Nemesis*** *recién levantado tras dos días de carreras por la feria. Con el paso del tiempo su humor fue mejorando... su aspecto no.*



**ATLANTA**
***R. Dreamer*** *posa junto al coche robado por* ***Nemesis****, alias «El Abrelatas». Ambos siguen retenidos allí por un delito similar al del actor* ***Hugh Grant****.*



**ATLANTA**
*A ver si se enteran otras compañías. El éxito de un stand en una feria depende, más de que si los juegos son buenos o no, de las azafatas. EIDOS acertó.*



**CADENA TOP**
*Los monstruos que hacen posible* La Noche mas Loca*, Alberto, Fernando y Jaime, posan junto a una atractiva azafata de tierra de* ***Aviaco****.*



**AMSTERDAM**
***María Jesús López*** *posa junto al pedigüeño holandés al que colaron en el estadio. Era un poco borrachín pero bailaba la polka que era un primor.*

Ya lo dijo **Aznar** hace semanas, «**SUPER JUEGOS** va bien... y digo más, ñores, va bien y a tós los sitios». No le falta razón al bueno de **José Mari**, pero lo que no sabe es el trabajo que cuesta conseguirlo. Estar en todas partes, por la cara y sin dar un palo al agua, es un arte al alcance de muy pocos. **Japón, Holanda, EE. UU.** y otras naciones han sido testigos de nuestra escasa profesionalidad.



**JAPON**

*Tras conocer los detalles de la futura consola **Dreamcast**, **R. Dreamer** se paseó por un mercadillo nipón en compañía de **Begoña Sanz**, Dra. de Marketing de SEGA **España**, y el hijo europeo de Kung-Fu, Pakito-Fu.*



**ATLANTA**

*Ha sido inevitable incluir en este reportaje a estos tres elementos clónicos de la mítica banda rockera **Kiss**. Naturales de Cuenca, este trío causó furor entre las cincuentonas deseosas de copiar su maquillaje.*




**AMSTERDAM**

*Más felices que los finales de capítulo de Médico de Familia, la expedición española invitada por SONY a la final celebra la victoria del **Real Madrid** por todo lo alto. Sólo la mitad fueron detenidos por la Policía.*

# Editorial

**Más de 30 páginas de información del E3 de Atlanta, y una primera aproximacion a *Dreamcast*, el futuro estandarte de SEGA, serán algunas de las cosas que podras encontrar en este número.**

***MARCOS GARCIA***

## DREAMCAST, LA INCOGNITA

Aunque hace tiempo que se habla de la nueva máquina de SEGA, hasta este mes no se ha podido contemplar en toda su dimensión el futuro la compañía nipona. Que ***DreamCast*** es una bomba, es algo que nadie duda, sin embargo nos quedan varias incógnitas: ¿Estarán los juegos acordes con la potencia de *hardware* que se les ofrece? ¿Que interacción tendrá con el mundo de **Internet**? ¿Tendrá un precio accesible al mercado español? ¿Será por fin la reconciliación de SEGA con los muchos que se han sentido defraudados con sus últimas máquinas? ¿***Dreamcast*** será el motor y el espejo en el que se miren SONY y NINTENDO para crear sus futuros soportes de entretenimiento?... Ahora mismo nadie lo sabe, pero desde aquí deseamos la mejor de las suertes a SEGA, ya que su presencia en este sector se nos antoja necesaria. Siempre hemos dicho que la competencia beneficia principalmente a los usuarios, y SEGA, por historia y tradición merece disputar el liderazgo del mundo del videojuego. Lo único que tenemos claro es que ésta es su última oportunidad.




**Lo malo de una feria es que a nosotros, los pobres mortales, los de las noticias normales y más bien locales, nos dejan casi sin juegos y con poco que contarles. Viajan gratis, duermen en hoteles, se inflan a pasteles y, si tienen suerte, hasta conocen mujeres... En fin, que a los que cuidamos el fuerte se nos ponen largos los dientes. Y aún dirán que uno miente.**








## PROEINSA

# TODA UNA AVALANCHA DE TITULOS PARA PSX

La compañía distribuidora PROEINSA se ha soltado el pelo y nos prepara una impresionante cantidad de novedades de cara a los próximos meses. Los títulos, que abarcan varios géneros y que saldrán sólo para ***PlayStation*** (algunos también para ***PC***) son: Earthworm Jim 3D, una versión tridimensional del clásico de **Dave Perry**; Messiah, una polémica aventura llena acción que traerá cola; Wild 9, un espectacular *shoot´em-up* en 3D; Worms 2, la segunda entrega del genial juego de TEAM 17; Addiction Pinball, un pinball de auténtico lujo; Ninja: Shadow of Darkness, una especie de Tomb Raider pero con más elementos de acción y un ninja como protagonista y, por último, WCW Nitro, un *beat´em-up* basado en el apasionante mundo de la lucha libre americana con la presencia de personajes como **Hulk Hogan**. Como veis, PROEINSA se ha hecho con lo mejor de las compañías INTERPLAY, CORE, THQ y TEAM 17.

## UBI SOFT

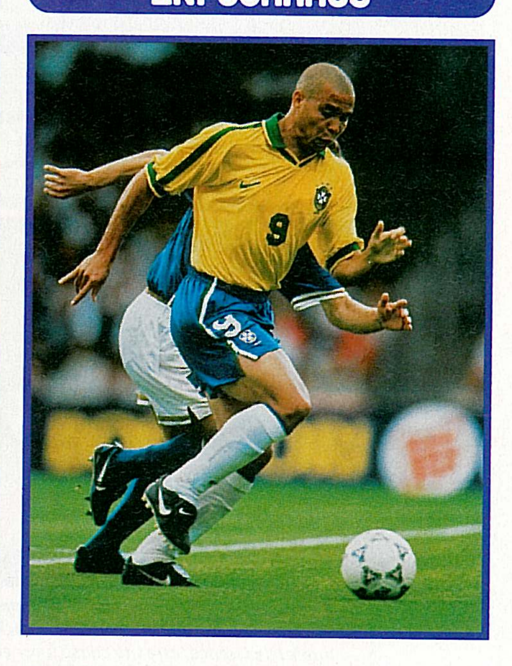
# UNA APUESTA POR LA CALIDAD, LA VARIEDAD Y EL BUEN GUSTO

La compañía UBI SOFT sacará en breve, para ser exactos en el próximo mes de Septiembre, tres nuevos e interesantes títulos para ***PlayStation***. Los juegos en cuestión son All Star Tennis´99, S.C.A.R.S. y Chaos. All Star Tennis´98 será mucho más realista y espectacular que Tennis Arena y contará, además, con la presencia de jugadores como **Michael Chang** o **Conchita Martínez**. Por su parte,




S.C.A.R.S. es un juego de conducción futurista con unos gráficos alucinantes y una acción desbordante. En cuanto a Chaos, se trata de una impactante aventura en 3D con algunos elementos de estrategia. Hasta la llegada de Rayman 2 y los juegos de ***Nintendo 64*** Buck Bumble y Tonic Trouble, se trata de una oferta realmente tentadora.

## INFOGRAMES



# RONALDO FICHA EN EXCLUSIVA POR INFOGRAMES

**Ronaldo Nazario da Lima Souza**, el que para la mayoría es actualmente el mejor jugador de fútbol del mundo, acaba de firmar un contrato en exclusiva por tres años con INFOGRAMES para protagonizar sus futuros lanzamientos de fútbol. En un principio, la compañía francesa ha anunciado que serán siete títulos y que saldrán para los sistemas ***PlayStation***, ***Nintendo 64*** y ***PC***. Aunque no han indicado aún el soporte a que irá destinado, según los cálculos de INFOGRAMES, el lanzamiento del primer juego de esta larga serie está previsto para finales de este mismo año. Todo un gran fichaje.



## PSYGNOSIS

# F1´98 Y PSYBADEK, DOS JUEGOS A SEGUIR DE CERCA



La compañía PSYGNOSIS y sus reponsables en nuestro país, nos comentaban hace unas semanas estar absolutamente impresionados con las alucinantes mejoras realizadas en la que será la tercera entrega de F1. Diseñado por un nuevo equipo de programación, VISUAL SCIENCES, F1´98 contará, entre otras cosas, con un modo *arcade* mucho más potente, una opción para cuatro jugadores simultáneos con cable *Link*, unos efectos de sonido mejorados, zona de boxes, espejos para controlar los movimientos de los rivales y estará doblado y traducido al castellano. Por otro lado, aseguran que esta versión aprovechará al máximo todas las prestaciones de ***PLAYSTATION*** en materia gráfica y técnica.

Otro detalle importante es que, para evitar los problemas que provocaron un retraso en el lanzamiento de su antecesor, PSYGNOSIS se ha asegurado ya la licencia oficial de la **FIA**.

Cambiando de título y de género, también hay muchas esperanzas depositadas en PSYBADEK, un *arcade* en el que deberemos demostrar nuestra pericia con la tabla en unos decensos increíblemente arriesgados. Simpatía, gran colorido y unos personajes casi de dibujos animados.

## ELECTRONIC ARTS

# *EXTRAORDINARIO BALANCE ECONOMICO DE EA EN EL AÑO 97*

ELECTRONIC ARTS acaba de hacer oficial sus excelentes resultados operativos para el año fiscal finalizado en marzo de 1998. A nivel internacional, los ingresos de la compañía norteamericana se incrementaron un 35% y alcanzaron la increíble cifra de 908.852.000 de dólares, siendo los beneficios netos de 72.562.000 $.

Como es de suponer, las cifras del mercado español también han sido muy importantes y se han superado todas las previsiones de ventas. Así, en nuestro país, EA aumentó un 42% su facturación neta, alcanzando los 2.951 millones de pesetas.

## SONY

# EL GRAN DIA DE PLAYSTATION EN LA EXPO´98

El pasado 6 de Junio se celebró en la Plaza SONY de la **Expo de Lisboa** el **«Día PlayStation»** con un enorme éxito de público. A esta intensa jornada, llena de actos, demostraciones y concursos, no faltaron algunos personajes famosos como el portero del Benfica **Preud´Homme** y el piloto portugués del equipo TOYOTA, **Pedro Matos Chaves**. Además de poder probar todas las novedades para ***PLAYSTATION*** en varios expositores, los asistentes disfrutaron de lo lindo con la apasionante y reñidísima final del **«Concurso Nacional de Gran Turismo»**.



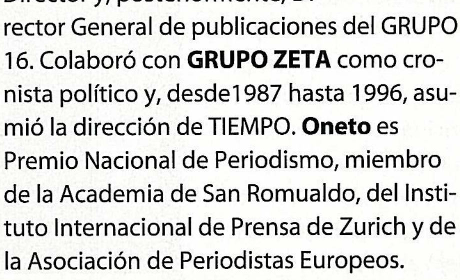


*En la foto de la izquierda podéis observar la solemne entrega de premios al ganador absoluto del concurso de GRAN TURISMO.*

## NOTICIAS ZETA

# *JOSE ONETO, DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE GRUPO ZETA*

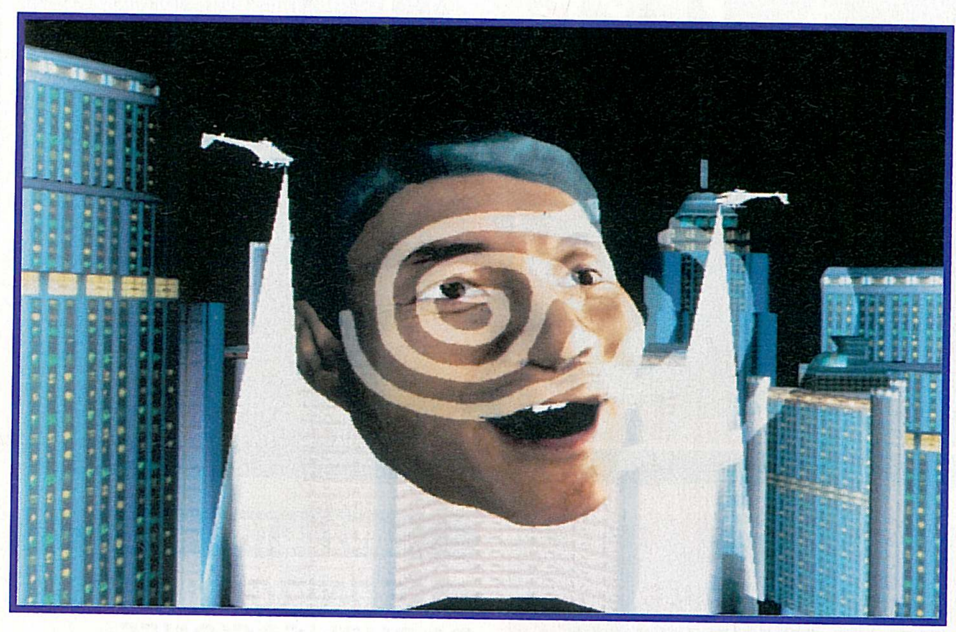
La dirección de **GRUPO ZETA** ha nombrado al **José Oneto** Director de Publicaciones con fecha 1 de Junio. **Oneto** vuelve al **GRUPO**, donde fue director del semanario TIEMPO durante casi diez años, tras un paréntesis de dos años en que ha ocupado la dirección de informativos de ANTENA 3 TV. Nacido en **San Fernando** (**Cádiz**), **Oneto** estudió Ciencias Económicas y se graduó en Periodismo por la Escuela de Periodismo. Comenzó su carrera profesional en el diario MADRID y, posteriormente, pasó a ser cronista de las agencias FRANCE PRESSE y COLPISA. En CAMBIO 16 fue Director y, posteriormente, Director General de publicaciones del GRUPO 16. Colaboró con **GRUPO ZETA** como cronista político y, desde1987 hasta 1996, asumió la dirección de TIEMPO. **Oneto** es Premio Nacional de Periodismo, miembro de la Academia de San Romualdo, del Instituto Internacional de Prensa de Zurich y de la Asociación de Periodistas Europeos.















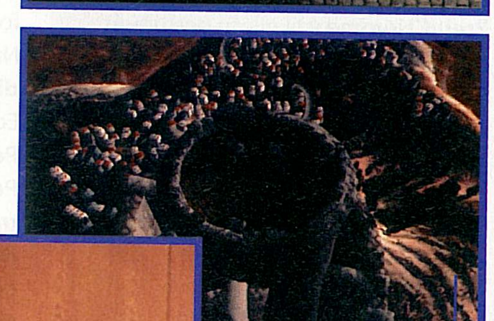




# TOKIO FUE UN LUGAR DE ENSUEÑO PARA CONOCER LA CONSOLA

SEGA nos invitó a «La Meca del videojuego» con el objetivo de presentarnos su última apuesta, ***Dreamcast***. El viaje fue muy agradable y los periodistas, procedentes de todos los rincones del mundo, fuimos tratados a cuerpo de rey durante nuestra estancia en la capital del país nipón. El primer día asistimos a la presentación de la consola, y tuvo lugar una demostración de sus capacidades técnicas con la cara del presidente de SEGA, **Mr. Shoishiro Irimajiri**. Efectos de luz, transparencias y deformaciones de todo tipo fueron un claro ejemplo de su potencial. En las oficinas centrales de la compañía tuvimos la oportunidad de ver otra demostración que nos dejó alucinados.





*A la izquierda, **Shoishiro Irimajiri**, presidente de SEGA. Arriba, dos pantallas con la demostración que hizo **Mr. Sato** en las oficinas de SEGA, desplazándose libremente por un entorno 3D.*

SEGA se ha encargado de disipar todas las dudas y rumores que circulaban sobre lo que conocíamos por ***Katana***, la primera consola de nueva generación. ***Dreamcast*** es el fruto de la estrecha colaboración de SEGA con compañías punteras de la vanguardia tecnológica. El procesador central, un HITACHI *SH4*, ha sufrido notables mejoras para obtener una velocidad 4 veces superior a la del ***Pentium II***. El *hardware* gráfico es obra de NEC. Se trata del chip *Power VR2*, capaz de procesar 3.000.000 de polígonos por segundo. El chip de sonido ha corrido a cargo de YAMAHA, una compañía con una larga experiencia en dicho terreno. Pero lo más curioso de ***Dreamcast*** es que cuenta con un sistema operativo, una especie de Windows CE creado exclusivamente para la consola. En cuanto a los juegos, varias compañías europeas confirmaron en **Japón** que van a desarrollar *software* para ***Dreamcast***, como los creadores de Formula 1 '97, BIZARRE CREATIONS, que no han dejado pasar esta oportunidad. Por otra parte, RED LEMON ya tiene dos títulos en previsión. El primero Aironauts, un *arcade* de acción, y el

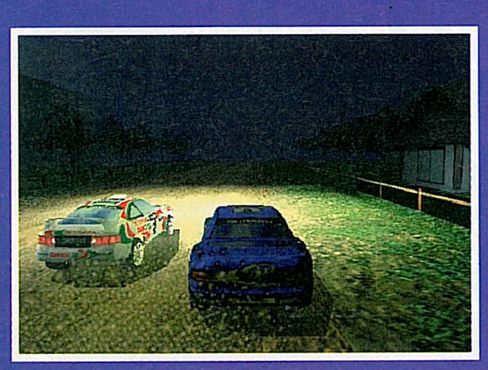





*DREAMCAST saldrá a la venta en otoño del año que viene en nuestro país, así que aún nos queda una larga espera para comprobar lo que es capaz de dar de sí su vanguardista circuitería.*

# SEGA PRESENTA SU NUEVA CONSOLA, DREAMCAST, EN JAPON

segundo un juego de estrategia de dimensiones épicas. APPALOOSA INTERACTIVE, al igual que NO CLICHE (padres de ALONE IN THE DARK o LITTLE BIG ADVENTURE), se confirman como unas de las primeras compañías en crear juegos para los 128 *bits* de SEGA. Junto a la consola fue presentado el VMS, Sistema de Memoria Visual. Conectado al mando servirá como una tarjeta de memoria, y desconectado será una pequeña portátil en la que podemos introducir códigos secretos para los juegos, alineaciones de los equipos y, además, será posible conectarse e intercambiar datos con otro VMS.



### ■ DATOS TECNICOS

- ■ CPU SH4: RISC CPU de 128 bits a 200 Mhz.
- ■ GRAFICOS: Power VR de segunda generación (3 millones de polígonos por segundo).
- ■ SONIDO: procesador de 32 bits (64 canales ADPCM).
- ■ MEMORIA: 16 Mbyte (64 M-bit SD-RAM x 2).
- ■ MODEM: V34 (33.6 Kbps).
- ■ SISTEMA OPERATIVO: Microsoft Windows CE adaptado a la consola.
- ■ CD ROM: 12X.
- ■ COLOR: 16.77 millones.
- ■ CG: Bump mapping, fog, alpha-blending, mip mapping, filtro trilineal, anti-aliasing, environment mapping, specular effects.
- ■ GRABACION DE DATOS: sistema VM (visual memory).
- ■ OTROS: Reloj, etc.
- ■ TAMAÑO: 190 mm ancho, 195 mm largo, 78 mm alto.
- ■ PESO: 2 Kg.

### ■ PROXIMOS LANZAMIENTOS

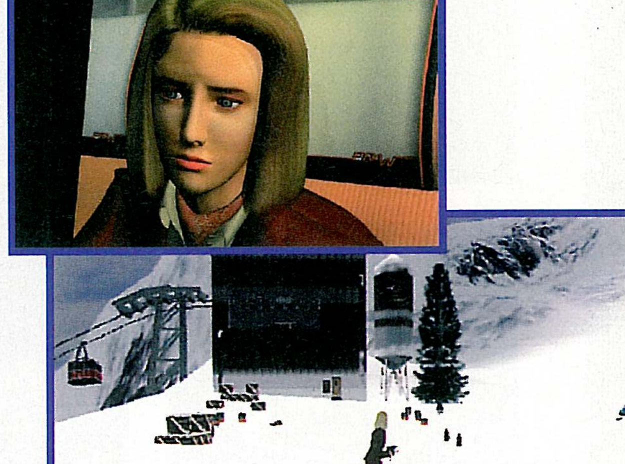
■ SEGA RALLY 2 ■ DAYTONA USA 2 ■ VIRTUA STRIKER 2 ■ HARLEY DAVIDSON & THE LA RIDERS ■ VIRTUA FIGHTER 3 ■ STREET FIGHTER III ■ STREET FIGHTER ZERO 3 ■ MUNCH ODYSSEY ■ RESIDENT EVIL 4 ■ JURASSIC PARK: THE LOST WORLD ■ DRAGON ■ THE ADVENTURES OF LARA CROFT ■ FIGHTING VIPERS 2 ■ SEGA WATERSKI ■ D-JUMP ■ EXHUMED 2 ■ QUAKE 3 ■ GRANDIA REMIX ■ VIRTUAL ON 2 ■

## MR. KENJI ENO

## D2, PRIMER JUEGO ANUNCIADO PARA LA MAQUINA DE SEGA

**Keni Eno** es todo un personaje en **Japón**. Y así quedó demostrado en la multitudinaria presentación del que será su primer juego para ***DREAMCAST*** en **Tokio**. Aunque parezca increíble, y a varios meses vista de que el título esté en la calle, más de cinco mil japoneses asistieron, ante nuestros atónitos ojos, para descubrir las excelencias de D2. En el hemiciclo del palacio de congresos no quedó un asiento libre. El *show* fue retransmitido por televisión y el público desde sus casas enviaba sus opiniones de lo que iba viendo a través de **Internet**. El mismo **Eno** al piano, un chelo y un violín, ejecutaron melodías de D2 para el disfrute de sus seguidores incondicionales. En cuanto al juego en sí, se proyectó en una pantalla gigante la *intro* completa, y después vimos una *demo* jugable bajo ***PC***. Tanto el concepto como la presentación gráfica nos parecieron alucinantes, aunque aún le faltan unos pequeños retoques para convertirse en la primera joya de esta máquina transmisora de sueños.

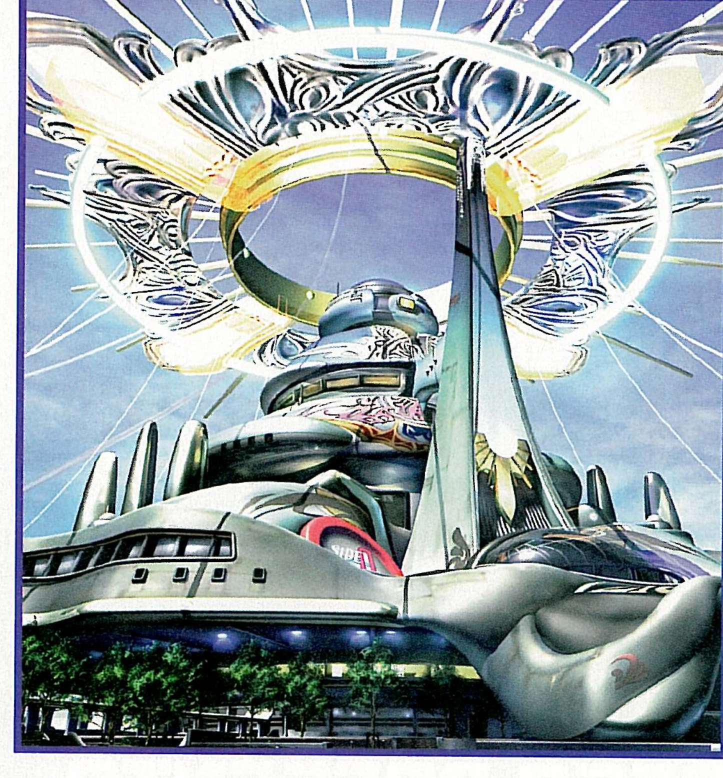






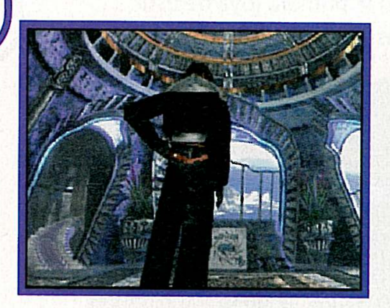


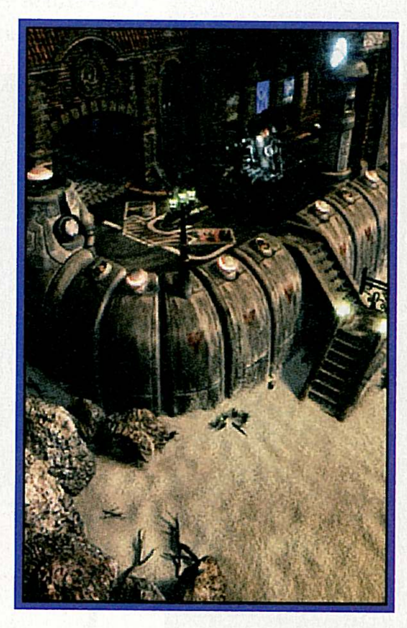
## SQUARE DA CARACTER OFICIAL AL LANZAMIENTO DE FINAL FANTASY VIII

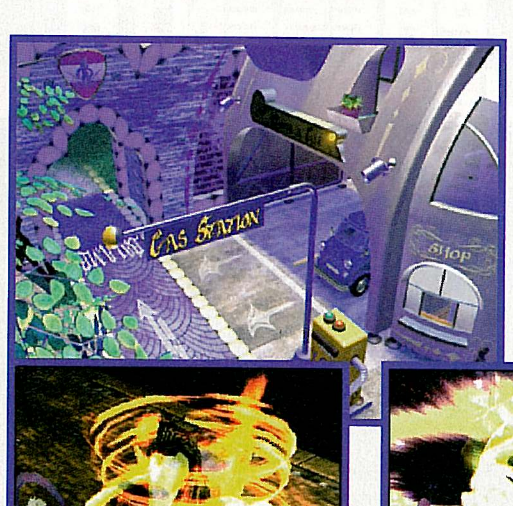
El **E3** de **Atlanta** ha servido, entre otras cosas, para terminar con el secretismo que se cernía entorno al próximo lanzamiento de FINAL FANTASY VIII, y para confirmar a su vez ciertos rumores acerca de lo que llegará a ofrecer. Por ejemplo, se sabe que FFVIII girará entorno a un tema tan jugoso como el amor, con un triángulo sentimental que se verá complicado con continuos saltos entre épocas pasadas y futuras. También se sabe que, a los ya conocidos Squall y Laguna, se une un tercer personaje conocido como Zell o Zeru (en principio se rumoreaba con que se llamaba Cid). Como se observa por las pantallas, el aspecto *deformed* de los personajes de FFVII se ha tornado en una apariencia mucho más realista, que ha afectado también al diseño de los mundos. Para ellos se han diseñado escenarios que, dentro de la fantasía que suponen, incluyen lugares que podríamos considerar cotidia-



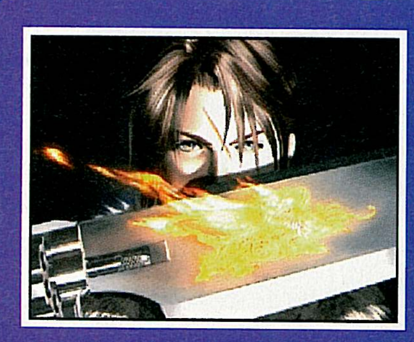







*Gasolineras, tiendas, restaurantes, parkings, etc. En FINAL FANTASY VIII se incluirán elementos de la vida cotidiana, aunque siempre manteniendo esa dosis de fantasía que, por otro lado, su nombre hace inevitable.*









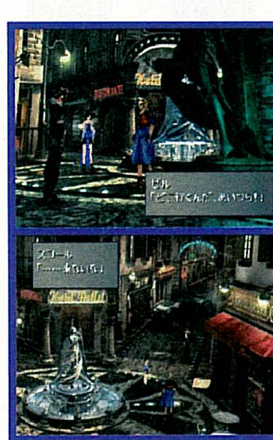


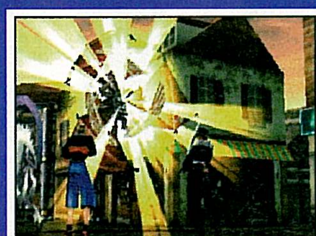




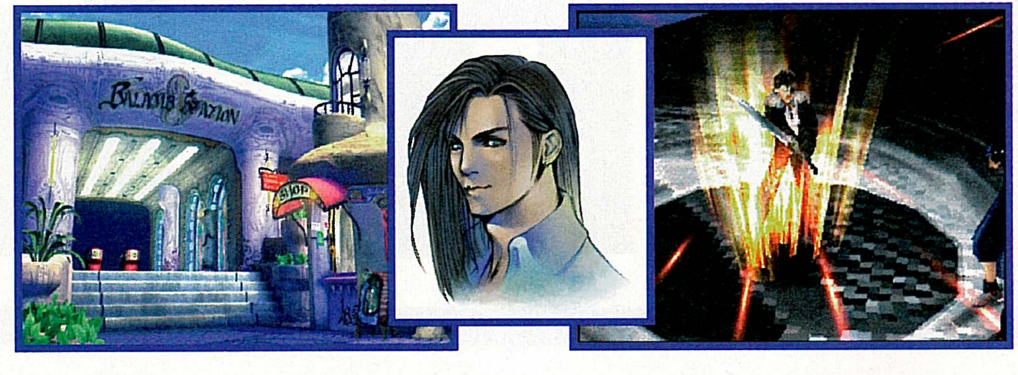

**Magias.** Además de su argumento, sus gráficos, sus músicas, sus diálogos y su jugabilidad, uno de los aspectos más impresionantes de todo FINAL FANTASY son sus magias. Queda claro por las pantallas que este aspecto no se ha descuidado lo más mínimo, configurando una serie de secuencias realmente impresionantes. Sobre estas líneas, **Tomás**, nuestro Director de Arte etíope, haciendo de las suyas.

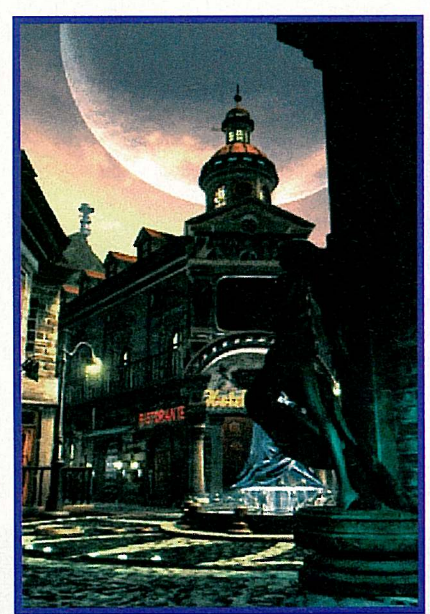
nos. Con todo ello, se llega a la conclusión de que SQUARE ha optado por crear un tipo de juego algo más adulto. En lo que respecta a las batallas, se ha sustituido el sistema de materia de FINAL FANTASY VII por el utilizado en SOUKAIGI (ver sección **MADE IN JAPAN**). En este punto es necesario hacer un alto en la *Gunblade*, una impresionante arma mezcla de revolver y sable que únicamente podrá utilizar Squall. En lo que respecta a los carismáticos Chocobos, no sabemos exactamente qué ocurrirá con ellos, y si como ha ocurrido con el resto del juego, se modificará su inolvidable apariencia. Centrados en aspectos algo más técnicos, lo que sí parece confirmarse es que FINAL FANTASY VIII utilizará el *engine* que SQUARE ultimó con PARASITE EVE, aunque se esperan ciertas modificaciones que mejoren aún más su rendimiento. El resultado obtenido se pone de manifiesto especialmente en las magias, con impresionantes efectos de luz. La espera hasta su lanzamiento en el año 99 (finales del 98 en **Japón**) puede verse mitigada con la aparición, el 16 de Julio, de una supuesta *demo* en BRAVE FENCER MUSASHIDEN, también de SQUARE.





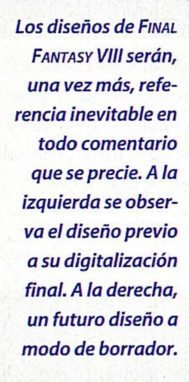






*Los diseños de FINAL FANTASY VIII serán, una vez más, referencia inevitable en todo comentario que se precie. A la izquierda se observa el diseño previo a su digitalización final. A la derecha, un futuro diseño a modo de borrador.*

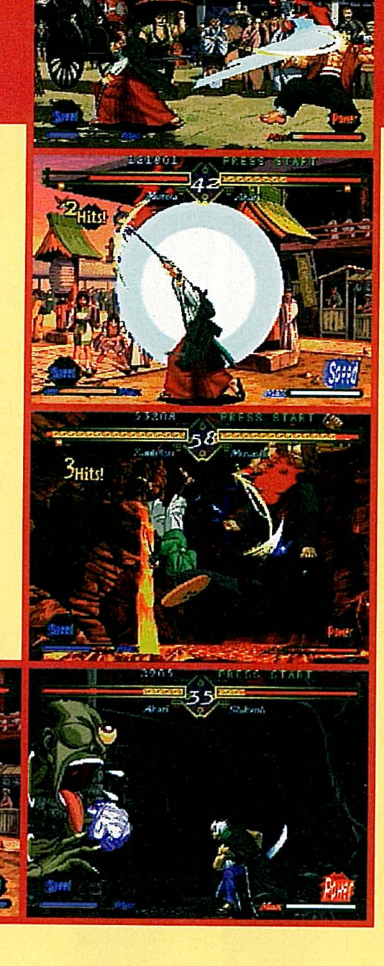









**El espíritu SAMURAI SHODOWN fue desapareciendo poco a poco de la saga por culpa de los *combos*, los golpes especiales y demás virguerías jugables. SNK, en un intento de mantener vivo ese espíritu en la saga, ha preferido dotar a otro *beat'em-up* de espadas de todos esos movimientos, *combos* y especiales al más puro estilo KING OF FIGHTERS, dando a luz esta maravilla llamada BAKUMATSU ROMAN GEKKA NO KENSHI (The Way Of The Blade), más conocido como THE LAST BLADE.**










# LAST BLADE



*La calidad gráfica de la que hace gala THE LAST BLADE es tan sólo comparable a la suave animación que poseen todos sus personajes. En fin, otra maravilla «made in SNK».*

Después de varios meses a base de secuelas (KOF' 97, REAL BOUT SPECIAL, SAMURAI SHODOWN 4, etc), los genios de SNK se han sacado un nuevo as de la manga que resulta una explosiva mezcla entre la estética y la situación temporal de SAMURAI SHODOWN y la completísima jugabilidad de KING OF FIGHTERS' 97. **THE LAST BLADE** no sólo se trata de lo más original que ha hecho SNK esta temporada (principalmente, porque es lo único que no es una secuela), también es uno de los programas más impresionantes gráficamente de entre todos los que se han visto nunca en una ***NEO GEO***. En lo que ha jugabilidad respecta, guarda cierto parecido con KOF'97, aunque no por el estilo, sino por

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | SNK |
| PROGRAMADOR | SNK |

## Bestiales especiales

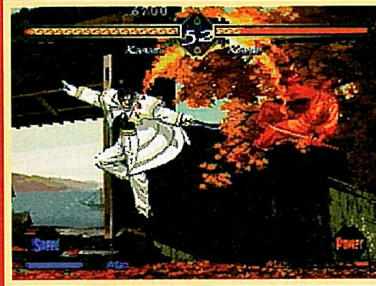
SNK no ha querido dejar de lado los *supers* en este juego, y de ello dan buena cuenta las pantallas de la derecha. El sistema de ejecución de los mismos es similar al de KOF'97, ya que podremos hacerlos cuando nuestra barra de poder se encuentre al máximo o cuando nuestra energía esté por debajo del 25%. Si ambas condiciones se cumplen y hemos seleccionado el modo *Power*, podremos soltar un *super* mucho más bestia.



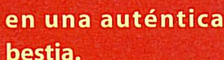


## Podrás elegir a los jefes

En la máquina, haciendo el truco de abajo, tan sólo nos era permitido seleccionar a Musashi, el penúltimo jefe del juego. En la versión doméstica del juego, bien sea la de cartucho o la de CD, con el mismo truco se pondrá a nuestra disposición, además de Musashi, el jefe final Kagami. Kagami se divide en dos, uno antes y otro después de transformarse en una auténtica bestia.

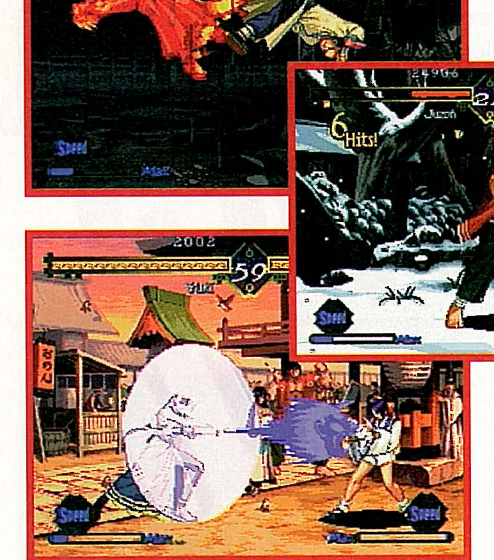








## Neo Geo CD

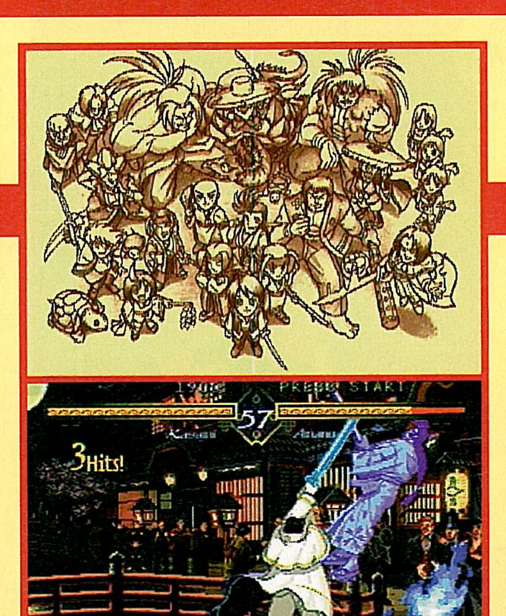


la cantidad de posibilidades de ataque, defensa y de golpes especiales. Nada más comenzar la partida y seleccionar a nuestro personaje, deberemos seleccionar nuestro estilo de juego entre *Speed* y *Power* (como en KOF' 97, donde seleccionamos *Advanced* o *Extra*). Si seleccionamos *Speed*, nuestros ataques perderán algo de fuerza con respecto a *Power*, pero seremos capaces de desencadenar inmensos *Chain Combos* y de realizar, cuando nuestra vida se encuentre por debajo del 25% y nuestro poder al máximo, un golpe especial llamado *Combo Special* (se supone) y que es prácticamente igual al *Custom Combo* de STREET FIGHTER ALPHA 2. Con la opción *Power*, lógicamente, todos nuestros golpes restarán más energía al oponente, no podremos realizar *Chains* (pero si *combos* simples) y cuando nuestra energía se encuentre parpadeando en rojo y el poder al máximo, podremos desencadenar un *super* al estilo KOF, que le quitará al oponente más del 50% de la energía. Si estás cansado de las secuelas de SNK, **THE LAST BLADE**, a pesar de haber sido programado uniendo ideas de todos sus demás juegos, te sorprenderá debido a su alta calidad gráfica y su increíble jugabilidad a prueba de *combos*.

**DOC**



*El final boss, Kagami, posee golpes especiales tan sorprendentes y devastadores como el que veis en la pantalla de arriba.*



**Supertruco.** El truco es sencillo: hay que pulsar C 6 veces, B 3 veces y C otras 4 veces. Si lo hacemos eligiendo al jugador, nos dará acceso a los jefes, y haciéndolo en las opciones, en *Demo View*, nos obsequiará con una jugosa galería de ilustraciones.



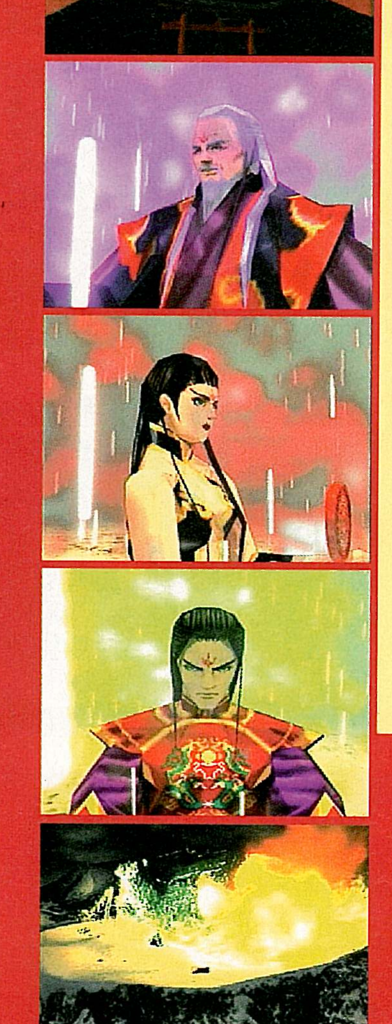

**El grupo de programación YUKE'S y la sabia mano de SQUARE nos presentan la última producción de esta prolífica compañía. La interesante mezcla de *RPG*, aventura y *beat'em-up*, un sólido argumento, sus gigantescos escenarios y el adictivo desarrollo convierten a SOUKAIGI en una de las sorpresas de la temporada.**



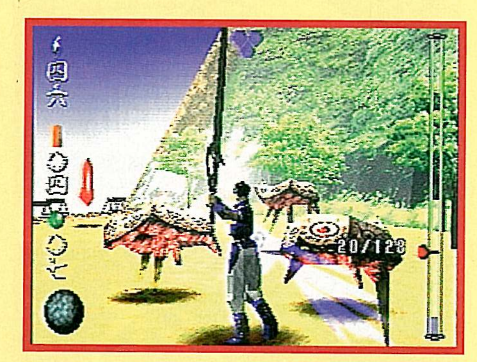

Los que tuvimos la suerte de asistir al pasado **Tokyo Game Show** y visitamos el abarrotado *stand* de SQUARE, pudimos ver en primicia futuros lanzamientos de la insigne compañía como PARASITE EVE, BRAVE FENCER MUSASHIDEN y **SOUKAIGI**, éste último quizá el menos atractivo de los tres títulos mencionados. Pese a alcanzar un 97 por ciento en su estado de desarrollo, el limitado apartado gráfico y un *engine* 3D poco ambicioso delataban que el juego no estaba siendo programado por la propia SQUARE. **SOUKAIGI** pasó rápidamente a un segundo plano ante la atónita mirada de más de 150.000 personas. Pero los meses han pasado y ya tengo en mis manos **SOUKAIGI** con sus 3 CD's y con los suficientes argumentos como para demostrar que la fría acogida del **Tokyo Game Show** no estaba para nada justificada, aunque bien es cierto que la calidad global del juego, sobre todo a nivel técnico, no esta a la altura de otras creaciones de SQUARE. Pese a que el grupo de programación que ha creado **SOUKAIGI** (YUKE'S) os pueda sonar a chino, con perdón, cuenta

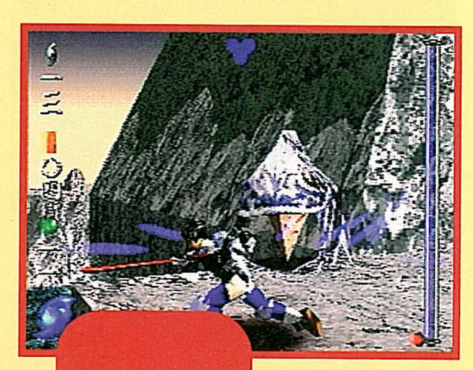








## El Argumento

La historia tiene lugar en el **Japón** actual, en Diciembre de 1998, cuando una gigantesca erupción provocada por los tres enemigos principales del juego (Yanron, Infu y Kahaku) divide el monte Fuji en dos partes y desencadena una serie de desastres a lo largo y ancho de toda la isla, que acaban con un tercio de la población y abren las puertas dimensionales del poder oscuro (Suiki) por las que aparecen miles de monstruos.



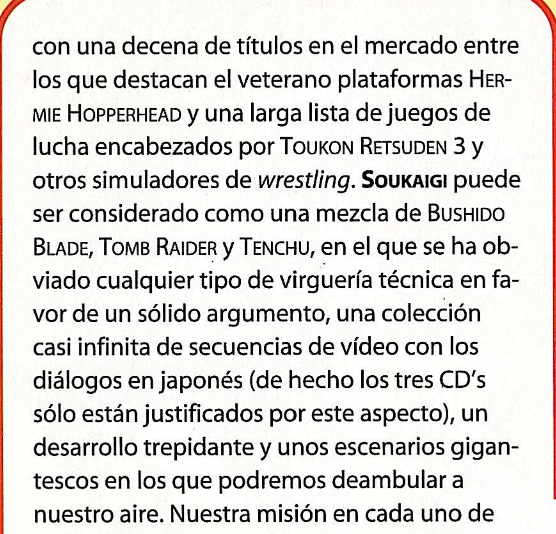


Los objetivos de cada fase consisten en acabar con el mayor número posible de enemigos, destruir cristales de todos los colores y eliminar al final boss.









con una decena de títulos en el mercado entre los que destacan el veterano plataformas HERMIE HOPPERHEAD y una larga lista de juegos de lucha encabezados por TOUKON RETSUDEN 3 y otros simuladores de *wrestling*. **SOUKAIGI** puede ser considerado como una mezcla de BUSHIDO BLADE, TOMB RAIDER y TENCHU, en el que se ha obviado cualquier tipo de virguería técnica en favor de un sólido argumento, una colección casi infinita de secuencias de vídeo con los diálogos en japonés (de hecho los tres CD's sólo están justificados por este aspecto), un desarrollo trepidante y unos escenarios gigantescos en los que podremos deambular a nuestro aire. Nuestra misión en cada uno de



los escenarios será acabar con el mayor número de enemigos posibles, destruyendo las *Samgharama Stones* (cristales de colores rojo, amarillo y azul) y enfrentándonos al *final boss* de turno. Cuantos más cristales aniquilemos, mayores serán las posibilidades de aumentar los atributos de nuestros personajes entre fase y fase (más poder mágico y físico, mayor salto y radio de ataque, mejor defensa contra el enemigo, etc...), ya que según avanza el juego podremos escoger al personaje principal que

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | 3 CD ROM |
| PRODUCTOR | SQUARE |
| PROGRAMADOR | YUKE'S |





## Final Bosses

A lo largo del juego tendremos que salir victoriosos de un total de 16 duros enfrentamientos con *final bosses*. Estos combates estarán protagonizados por los tres enemigos principales del juego (aparecerán en varias ocasiones) originadores de tan magna catastrofe, criaturas del lado oscuro de desagradable aspecto o brutos mecánicos de gran resistencia. Cada combate será diferente al anterior y tendremos que emplear diferentes tácticas y patrones de ataque, así como al personaje más adecuado para la ocasión. Estos *final bosses* poseen grandes cantidades de HP (*hit points*), por lo que tendremos que tener mucha paciencia y grandes dosis de efectividad.







A la izquierda podéis ver a Mizho Mikanagi deambulando por las calles de **Tokio**, uno de los escenarios más impresionantes del juego. A la derecha una de la magias de Naoya Mabi para atacar a varios enemigos a la vez.





# SOUKAIGI

más nos convenga en cada fase. Hay un total de siete personajes seleccionables y una decena de personajes secundarios.

**Soukaigi** (que significa en japonés doble dimensión) cuenta con un total de diez capítulos protagonizados por escenarios de gran amplitud (ciudades, puertos, bosques, cuevas, un barco, la ladera de una montaña, un enigmático desierto formado por puertas dimensionales...) y darán paso a un total de 16 enfrentamientos con *final bosses*. Estos combates requerirán estrategias y planteamientos muy diferentes para cada enemigo final, y en la mayoría de los casos de la elección del personaje adecuado dependerá el éxito o el fracaso. El control de los protagonistas es un poco confuso al principio, pero con un poco de paciencia y tras redefinir el *pad* surcaremos el vasto universo de **Soukaigi** con gran soltura y desenfreno. Para aquellos que logren completar el juego hay un interesante modo *extra* con todos los escenarios abiertos desde el principio, todos los personajes seleccionables y alguna secuencia nueva de vídeo.









Otro aspecto destacado de **Soukaigi** es la sobresaliente banda sonora que nos acompaña con canciones de corte oriental, algunas de ellas cantadas, que agradecerá nuestro sistema auditivo. Todavía no está confirmada su aparición en occidente, pero es muy probable que **Soukaigi** cuente con una versión *PAL* para principios del año que viene. Por lo menos así lo esperamos.

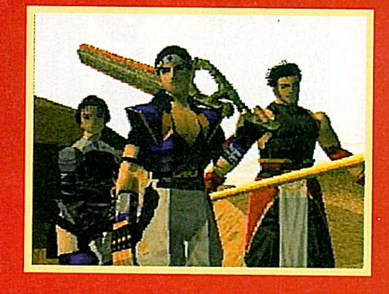
**THE ELF**





*Antes de comenzar cada fase o enfrentamiento contra un final boss, además de elegir personaje, tendremos la oportunidad de mejorar ciertos atributos de nuestro luchador, como el salto, el ataque, el poder mágico, la defensa, etc...*

## Secuencias para dar y tomar

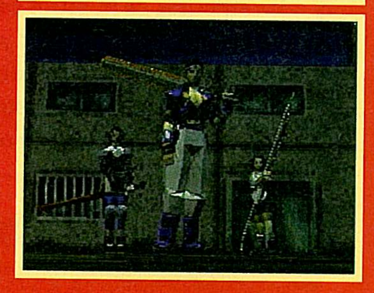


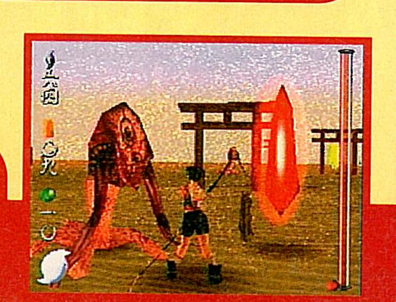
El hecho de que **Soukaigi** esté formado por tres CDs se lo debemos a las numerosas y larguísimas secuencias de vídeo dobladas por actores profesionales japoneses que dan forma al sólido guión y desarrollo del juego. La *intro* dejará con la boca abierta a más de uno por su gran calidad plástica, pero la ingente cantidad de secuencias intermedias con interminables diálogos entre los protagonistas del juego (la mayoría grabadas con baja calidad para que ocupen menos espacio), os dejarán también atónitos, pero en esta ocasión de cansancio, ya que pueden durar varios minutos.

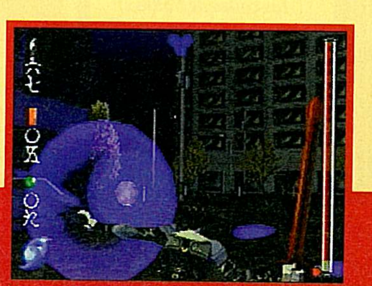


















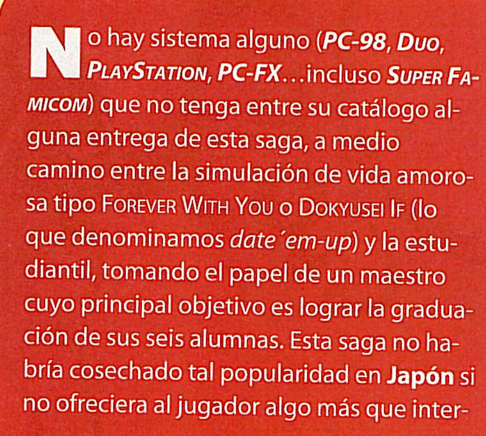


**Por increíble que parezca, y con tantos juegos japoneses sobre nuestras espaldas, aún no habíamos comentado ningún GRADUATION, saga mítica donde las haya. Subsanamos el error glosando las virtudes de una de sus entregas para *SATURN*.**

No hay sistema alguno (***PC-98***, ***DUO***, ***PLAYSTATION***, ***PC-FX***...incluso ***SUPER FAMICOM***) que no tenga entre su catálogo alguna entrega de esta saga, a medio camino entre la simulación de vida amorosa tipo FOREVER WITH YOU o DOKYUSEI IF (lo que denominamos *date´em-up*) y la estudiantil, tomando el papel de un maestro cuyo principal objetivo es lograr la graduación de sus seis alumnas. Esta saga no habría cosechado tal popularidad en **Japón** si no ofreciera al jugador algo más que interpretar el papel de pedagogo, y eso es la posibilidad de ligar con las alumnas, provocando una sucesión de imágenes, a cual mas tórrida. **GRADUATION S** no es una excepción respecto a otros títulos de la saga, aunque NEC INTERCHANNEL ha suavizado bastante el tono de las pantallas en comparación con las entregas para ordenadores ***PC-98***. Esto se advierte claramente en la portada del juego, decorada con un logo amarillo que indica mayores de 18 años, en lugar del logo rojo de otros juegos para ***SATURN*** más escabrosos como el recordado CAN CAN BUNNY. Durante el transcurso de todo un largo año escolar, **GRADUATION S** permite al jugador establecer los horarios de cada una de las cinco alumnas, cuyas mejoras son reflejadas en todo momento por una serie de indicadores en japonés. Durante la época estival podremos relacionarnos con ellas (en un plano más «profundo») teniendo en cuenta que cuanto más se den éstas al cachondeo, mas propensas serán al cateo. Los resultados: una graduación con honores o un suspenso en toda regla, dependiendo de su rendimiento. Para finalizar dos notas curiosas: una, la agenda y el *pin* con el escudo del colegio que acompañan en un *pack* especial al CD de ***SATURN***, y otra que en este último **E3** pudimos ser testigos del lanzamiento de un GRADUATION para los ***PC's*** occidentales. ¿Cuándo le tocará el turno a las consolas?

**NEMESIS**



*Aunque estas imágenes puedan parecer lo contrario, no temáis padres y educadores: la sangre y otros fluidos no llegan al río. Al contrario que sus homónimos de* ***PC-98*** *(capaces de sonrojar al Marqués de Sade), esta versión* ***SATURN*** *muestra unas posturitas sugerentes y poco más.*

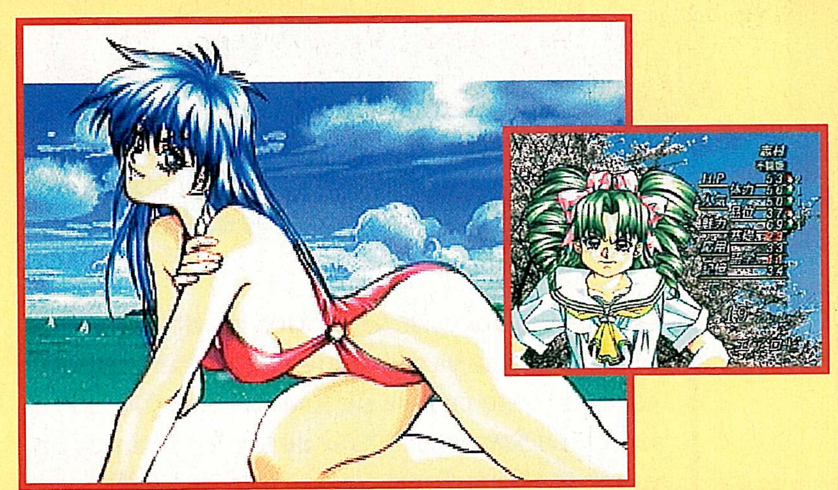








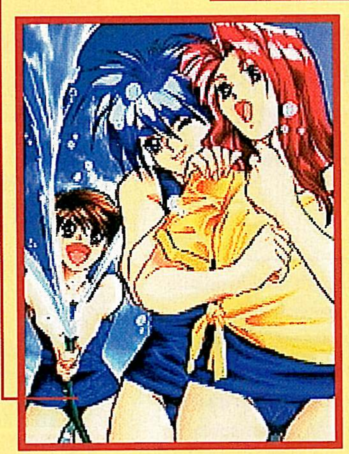
*De las notas que cosechen las alumnas durante el curso dependerá su graduación y su futuro profesional. Haz que hinquen los codos en todo momento o se llevarán a casa rosco tras rosco.*



*La de la derecha es lo más cercano a una mujer que van a tener alguna gente de esta revista. Al menos ésta no tiene grapas en la tripa.*

## De cate en cate

No todo es tontear con las alumnas. Nuestra habilidad como pedagogos quedará reflejada en las notas cosechadas por las chicas en los múltiples exámenes que salpican el curso. Tu eliges: convertirte en un crápula asaltacunas y ver cómo se generaliza el fracaso escolar, o hacer las funciones de casto maestro y emplear todas tus fuerzas en hacer que tus chicas estudien.

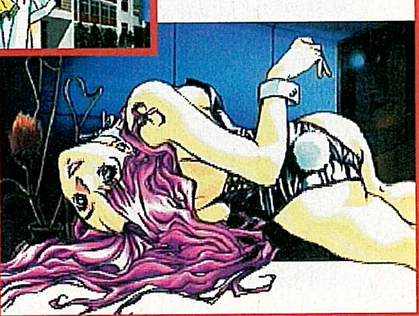












**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | NEC |
| PROGRAMADOR | NEC INTERCHA. |

# ION S




*Entre las actividades extraescolares presentes en* ***Graduation S*** *se encuentra la carrera de 500 m. escocidos, con la participación de una mujerona de pelo blanco de cierto parecido con nuestro antiguo compañero* ***Antonio Greppi****.*



## Viva mi pedagogo

Desde aquí queremos advertir a todos aquellos maestros que nos leen, que mantener en la vida real escarceos amorosos con alumnas como los presentes en **Graduation S**, no sólo es un acto de reprobada indignidad moral... es un delito que puede conducirles a la carcel, y dentro de ella, a mantener relaciones con peludos asesinos en serie llamados Bubba o Ted el trípode. Así que si no quieres acabar mirando a poniente dentro de una coquetuela celda, limítate a catear injustamente y tirarle los tejos a la de Educación Física, como hacen todos los demás «profes». La razón a todo esto viene a que en **Graduation S** podrás rozarte, en el mejor sentido de la palabra, con todas las alumnas siempre y cuando te lo tomes con calma y hagas buen uso de tus encantos. De hecho, es el principal aliciente del juego.





**Como suele ocurrir con todos los títulos de SNK, la última versión que aparece en el mercado, en este caso la de KING OF FIGHTERS' 97, es la de *PLAYSTATION*. A pesar de ser los últimos en jugar, los usuarios de la consola de SONY siempre se benefician de ciertas ventajas en forma de galería de ilustraciones, nuevos personajes ocultos, nuevos modos de juego, etc.**






## Exclusivo para Playstation

Además de la ventaja de poder jugar con Orochi en modo *VS*, la versión *PLAYSTATION* posee ciertas opciones que los demás KOF'97 no tienen. Ha sido incluida una nueva galería de ilustraciones, en alta resolución, sumada a la que ya incluían las otras versiones. La conversión de *PSX* posee un vídeo de unos 3 minutos con imágenes de KING OF FIGHTERS KYO, el *RPG* que todos esperamos.







*En esta versión no sólo han hecho a Orochi jugable, además le han añadido nuevos golpes y movimientos que lo hacen un luchador más invencible de lo que era.*









# KING OF FIGHTERS'97

A tan sólo unos días para la aparición de KING OF FIGHTERS'98 (suponiendo que se llame así) en versión recreativa, SNK vuelve ha realizar una fiel conversión, a pesar de las diferencias técnicas entre *PLAYSTATION* y *NEO GEO*, del cuarto capítulo de la saga más famosa (junto a TEKKEN y STREET FIGHTER), de los juegos de lucha. Aunque SNK hubiera anunciado la salida de REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND (la versión de *PSX*) mucho antes que la de **KOF' 97**, es el segundo el que ha aparecido antes en el mercado, debido sobre todo a la legión de adeptos que arrastra la saga desde el verano del 94. Utilizando un *engine* practicamente idéntico (gráficamente, claro) al de la anterior entrega para *PLAYSTATION*, SNK ha vuelto a superarse en cuanto a *extras* y añadidos al juego que no poseía el original. Los más importantes de todos son la inclusión de Orochi entre los personajes seleccionables (aunque por ahora, sólo en el modo *Versus*), una nueva galería de ilustraciones en alta resolución (sumada a la de *NEO GEO CD* y *SATURN*) y un vídeo de unos 3 minutos de duración en el que nos será mostrado levemente el esperado KING OF FIGHTERS KYO, una especie de *RPG* que posee como protagonistas a todos los componentes de la saga KOF. Los inevitables cortes de animación son completamente excusables en esta ocasión, ya que el juego tarda en cargar entre combates apenas unos cinco segundos. DOC





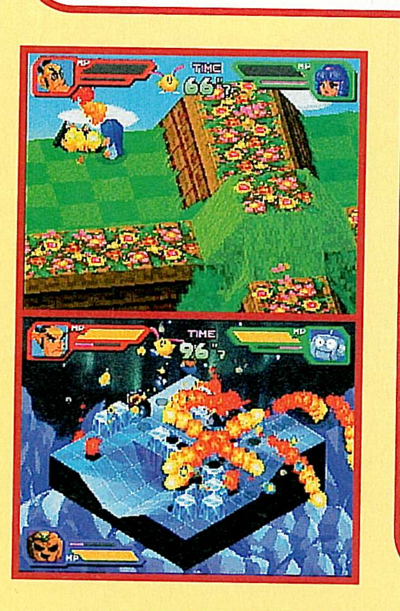

SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | SNK |
| PROGRAMADOR | SNK |


SI NO CREES QUE NINTENDO 64
ES LO ULTIMO EN CONSOLAS,
SEGURAMENTE SERA PORQUE
TE DIVIERTEN OTRAS COSAS.
NINTENDO 64:
• TECNOLOGIA EXCLUSIVA DE 64 BIT.
• OPCION EXCLUSIVA PARA 4 JUGADORES.
• ACCESORIO RUMBLE PAK.
PORQUE TENEMOS MUY CLARO CUALES SON
LAS COSAS QUE REALMENTE TE DIVIERTEN.
NINTENDO 64
www.nintendo.es




HUDSON sigue siendo fiel a sus principios de no hacer ni una sola versión de BOMBERMAN igual, por eso mismo el segundo juego que este personaje protagoniza para *SATURN* no se parece a ninguno de los anteriores y supone en muchos aspectos un giro radical en el planteamiento de la saga, sin dejar de lado la regla de oro de sus programadores, jugabilidad y diversión ante todo.








# BOMBERMAN FIGHT

## SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | HUDSON |
| PROGRAMADOR | HUDSON |



*Para salir victoriosos en los combates es recomendable que utilizemos las características del terreno para sorprender a nuestros contrarios. Un bombazo desde lo alto de un monte puede ser decisivo*

Si lo que más os gustaba de BOMBERMAN era el modo historia, ya os podéis ir olvidando de este juego, porque ese modo en el que nuestro personaje iba paseándose por distintas fases, matando infinidad de enemigos y enfrentándose a descomunales zopencos no existe siendo sustituido por otro completamente distinto. Si nos fijamos bien en el nombre del juego, **BOMBERMAN FIGHT**, quedará desvelado en parte el misterio. El nuevo modo de juego, como habréis supuesto, es parecido al de cualquier *beat´em-up*, lo que significa que el juego está dividido en combates, y tendremos que eliminar a un contrario en cada uno de los escenarios, al más puro estilo *versus*. Esto tiene sus pros y contras. Lo bueno es que es muy divertido enfrentarse a un personaje que tiene tus mismas armas, y lo malo es que este modo resulta muy corto, ya que termina a los ocho combates, al contrario de los otros juegos de la saga en los que había decenas de fases. La perspectiva del juego es isométrica, lo que posibilita una perfecta visión de la acción, y mucho más cuando el escenario tiene desniveles como es este caso. Infinidad de *items*, jugabilidad impecable y una banda sonora de lujo completan las virtudes de este juego, un *arcade* que recomendamos a todos los usuarios de **SATURN** que quieran pasar un buen rato, aunque parece prácticamente imposible que aparezca en **España**. THE PUNISHER







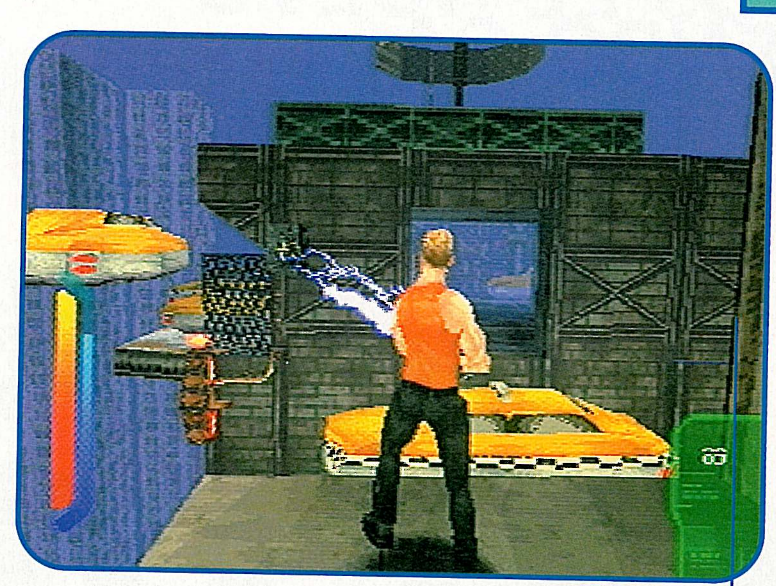
## Un auténtico bombazo

Una de las armas más devastadoras que jamás se vieron en un título de esta saga es la bomba gigante de BOMBERMAN FIGHT, un proyectil que puede llegar a quitar toda la barra de energía al incauto que esté a tiro de tan impresionante arma. Si consigues encontrar la bomba nuclear, será casi imposible escapar a la onda expansiva. ¡Más vale que estes lejos de ella!

# EL QUINTO ELEMENTO

## Kalisto versiona el film de Luc Besson.

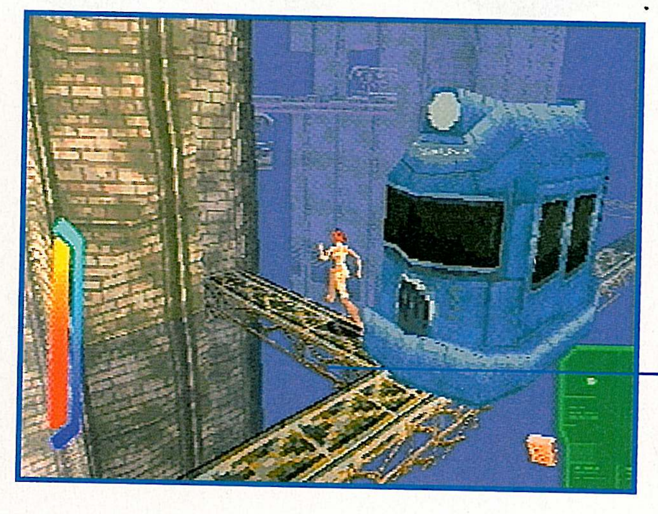
Sony C.E.
KALISTO
CD ROM
FRANCIA



Korben hará una demostración de su potencial como exterminador haciendo uso de todo tipo de armas. Por cierto, algunas de ellas, como la que aparece en la pantalla, cuentan con efectos gráficos bastante logrados.



Todas las construcciones que aparecen en el escenario (o casi todas) pueden ser visitadas. Una libertad absoluta de movimientos que permite paseos realmente agradables.





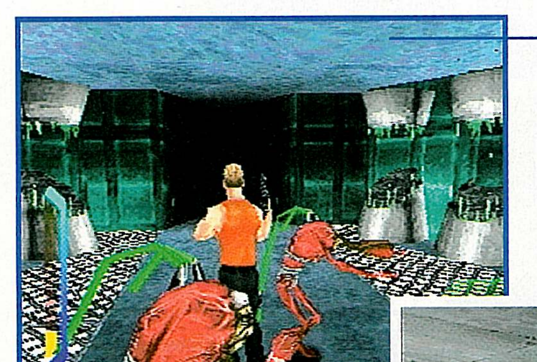
### SECUENCIAS



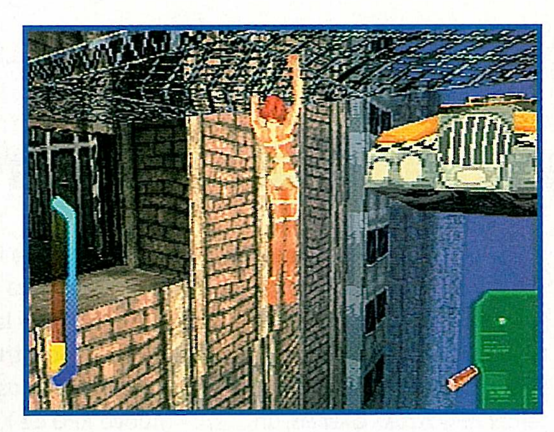


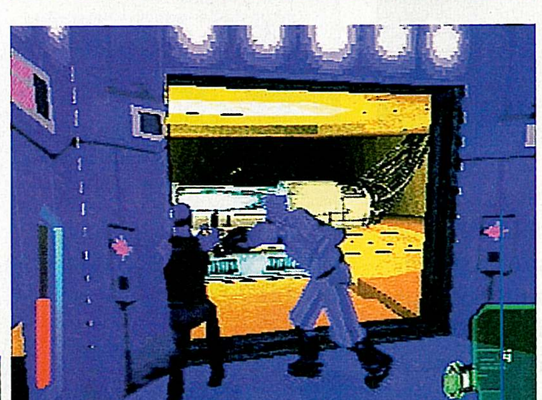
Para amenizar nuestro deambular por el mundo de el quinto elemento, la gente de KALISTO ha incluido secuencias del film dirigido por Luc Besson. Podremos disfrutar así de la increíble belleza de la ucraniana Mila Jovovic.

Que el cine europeo está perdiendo el miedo a hacer buen cine de ciencia ficción es un hecho, más aún después de ver el éxito cosechado por **El quinto elemento**. Así que tenía que ser un equipo de programación europeo como KALISTO el que afrontase el desarrollo de la versión ***PlayStation***, única consola que contará con las aventuras de Leeloo y Korben. Y qué mejor que utilizar el sistema de juego popularizado por EIDOS, con su ***Tomb Raider***, para dar vida a toda la galería de extravagantes lugares y personajes que aparecen en la película. Aunque todavía es pronto para poder sacar conclusiones entorno a lo que **El quinto elemento** proporcionará, sí se puede adelantar que, ante todo, seguirá el desarrollo marcado por la película. En este sentido, la reproducción que se ha hecho de la inmensa metrópoli que se supone **Nueva York** en el futuro, ha logrado crear una sensación de vértigo que hasta ahora no habíamos visto en ningún otro juego. Y es que desplazarse por las



*Si todo transcurre con normalidad, y si la gente de KALISTO solventa los pequeños problemas con que cuenta EL QUINTO ELEMENTO, es muy posible que estemos hablando de uno de los juegos de la temporada. En cualquier caso, será uno de los más divertidos e interesantes.*

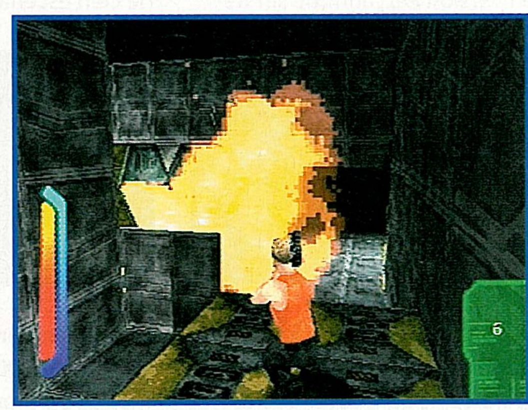




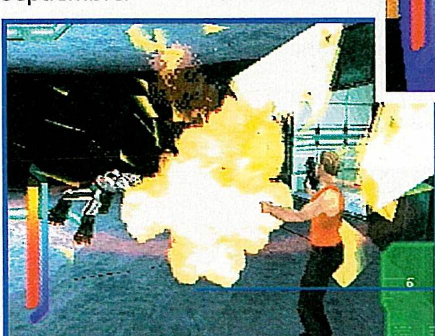
estrechas cornisas de los edificios sin más «protección» que el inmenso vacío que nos rodea, es toda una experiencia. Por otro lado, en determinados niveles del juego habrá que elegir entre controlar a Korben o Leeloo, o mejor explicado, habrá que elegir cuál de ellos afrontará primero el nivel (pues habrá que jugarlo tanto con uno como con otro). Sólo queda esperar a que las carencias técnicas que presenta (movimientos algo bruscos y pérdida excesiva de polígonos) se solventen antes de su aparición en Septiembre.

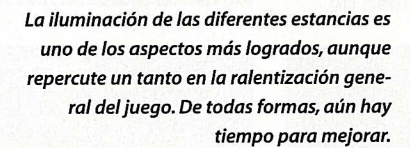
**J. C. MAYERICK**

## Una agradable sensación de vértigo recorrerá tu cuerpo



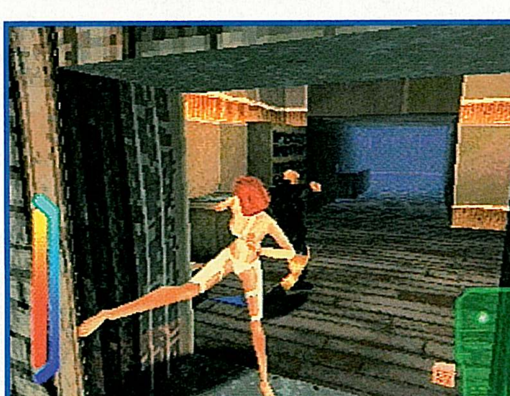






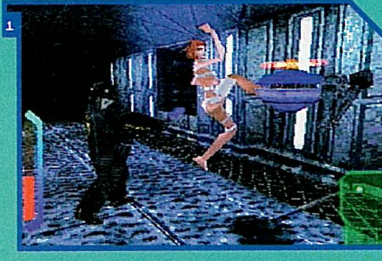
*La iluminación de las diferentes estancias es uno de los aspectos más logrados, aunque repercute un tanto en la ralentización general del juego. De todas formas, aún hay tiempo para mejorar.*

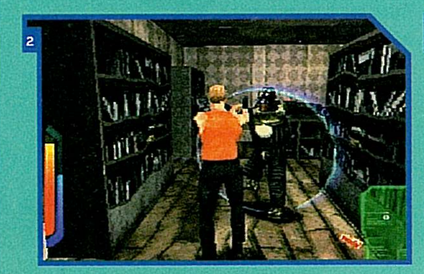




## LEELOO Y KORBEN

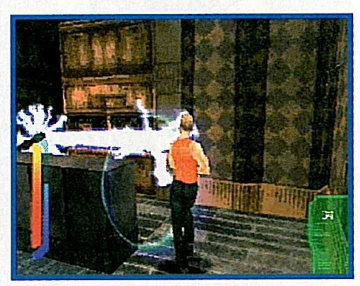
Ciertos niveles necesitan ser jugados con uno u otro personaje. Pero otros, por contra, deberán ser jugados con ambos, aunque con caminos diferentes.

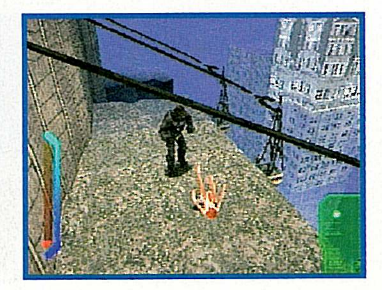







*1 Korben es el especialista en armas y, como tal, afrontará las misiones más complejas (y con más enemigos).*
*2 Leeloo lo arregla todo a patadas y puñetazos, así que en muchos casos le tocará salir corriendo.*
*3 En la pantalla de selección de personaje se permite elegir cúal de los dos protagonsita comenzará primero.*





**SUPER NUEVO**

# AZURE DREAMS

## Un RPG con sabor diferente

**KONAMI**
**KCET**
**CD ROM**
**JAPON**




Después del gran éxito obtenido con los clásicos Suikoden y Vandal Hearts en todo **Japón**, **USA** e incluso en **Europa**, KONAMI ataca con su tercer *RPG* **Azure Dreams**, un juego que lleva mucho tiempo danzando en las mentes de los aficionados al género y que este verano podremos disfrutar en versión *PAL*, aunque sin traducción al castellano (pequeño tirón de orejas para KONAMI), pero es de agradecer que al menos intente fomentar el crecimiento de los *RPG* en nuestro país. **AD** nos propone una explosiva mezcla de cuatro clásicos en su género como Suikoden, Vandal Hearts, Chocobo's M.D. y Monster Rancher, en el que se dan cita ingredientes de *RPG* puro y la posibilidad de criar monstruos que luchen para nosotros. El nuevo *RPG* de KONAMI está gobernado por un eficiente *engine 3D* con personajes en 2D (como Xenogears, Grandia o Vandal Hearts), incluye más de cien escenarios que se crearán aleatoriamente cada partida, más de 100 horas de juego, más de 50 monstruos diferentes, una veintena de monstruos mascota y combates contra el enemigo en tiempo real. Aunque quizá algunas de las curiosidades más destacables del juego sean la posibilidad de mejorar nuestro nivel de vida, elegir la novia adecuada entre un total de siete mozas, planificar nuestra vida amorosa y expandir la ciudad, Monsbaia, creando bibliotecas, hipódromos, teatros, casinos y hasta boleras. ¿Se convertirá **Azure Dreams** en el próximo clásico de KONAMI?

**THE ELF**














La primera vez que nos adentremos en la Monster Tower, nuestro aliado Kewne nos dará todos los consejos necesarios.

*El protagonista de Azure Dreams acaba de cumplir 15 años, la edad justa para entrar en Monster Tower.*






# AL LIMITE

02:57




• Coches perfectamente modelados en 3D • Pantalla partida para dos jugadores
• Golpes y vueltas de campana hiperrealistas • Cámara con perspectiva del conductor

COLIN McRAE™

RALLY

UN UNIVERSO NUEVO EN SIMULADORES DE CARRERAS

Officially endorsed by
World Class Rally Driver
COLIN McRAE







www.colinmcrae.com






PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Departamento Técnico: 91 578 05 42
http://www.proein.com

SUPER NUEVO

# MR. DOMINO

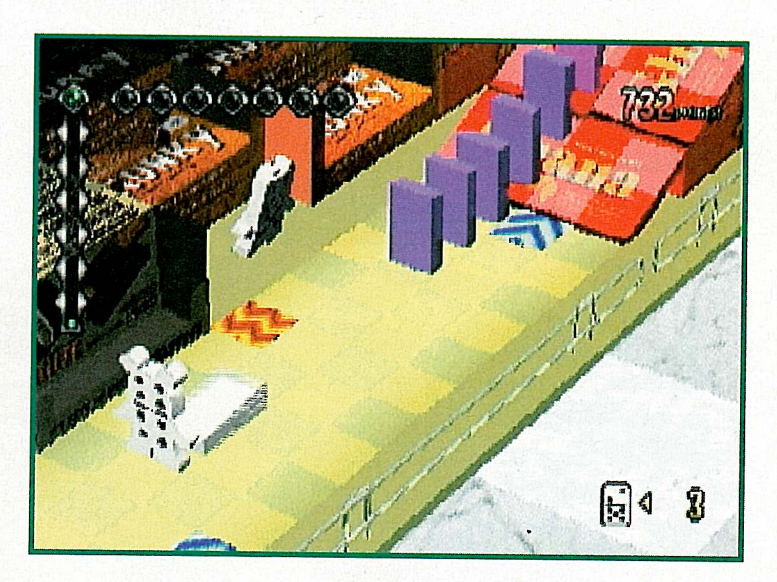
## El efecto dominó

Cuando crees que ya no va a haber nada que pueda llegar a sorprender, aparece un juego que vuelve a dejarnos con la boca abierta. Este es el caso de **Mr. Domino**, toda una locura en forma de videojuego para ***PlayStation*** que riza el rizo de la imaginación y nos ofrece uno de los juegos más endemoniadamente divertidos que jamás hayamos podido contemplar. **Mr. Domino** tiene una mecánica cuando menos curiosa. Controlaremos a una ficha de dominó que entra en una fase en puro 3D al estilo Kid Klown. Cada fase tiene un entorno interactivo que debemos activar para completarla. Para hacerlo, nuestra ficha puede colocar en las cuadrículas del escenario otras fichas que, si las situamos convenientemente, al empujarlas y caer encenderán los interruptores que activan el escenario. Cuando consigamos activar cada parte del escenario, pasaremos de nivel. De esta manera, podemos hacer *combos* y conseguir que varias «atracciones» se activen de una sola tirada. El inconveniente principal del juego está en las trampas del escenario y en la lucha contra el tiempo, que no nos permitirá tener demasiados errores. La adicción del juego sólo es equiparable a la exquisita factura técnica, de lo mejor que hemos visto.

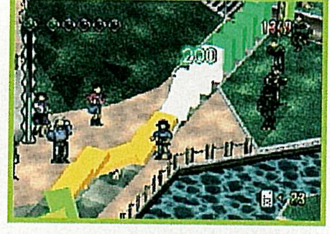
**THE SCOPE**

JVC
ARTDINK
CD ROM
JAPON

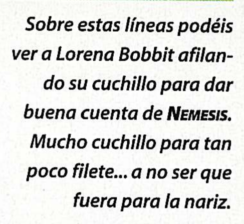












*Sobre estas líneas podéis ver a Lorena Bobbit afilando su cuchillo para dar buena cuenta de **Nemesis**. Mucho cuchillo para tan poco filete... a no ser que fuera para la nariz.*

**Técnicamente impecable, Mr. Domino posee una jugabilidad a toda prueba**



### Escenarios de fantasía







1. EN ESTA OCASION ES UNA RULETA LA PROTAGONISTA DEL DECORADO.
2. Y POR QUE NO UN PEQUEÑO PASEO ENTRE CAJAS DE GALLETAS.
3. Y DESPUES DE LAS GALLETAS, UN BUEN ZUMO DE FRUTAS.





*R. Dreamer ha tardado dos cuartos y media cocina en encontrar el pedal de freno de su Skoda.*



¡Pasa de la rutina y suelta gas!
ROAD RASH 3D
PlayStation
ELECTRONIC ARTS™
© 1998 Electronic Arts. Road Rash, Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. PlayStation y el símbolo son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40

# Mientras DORMIAS

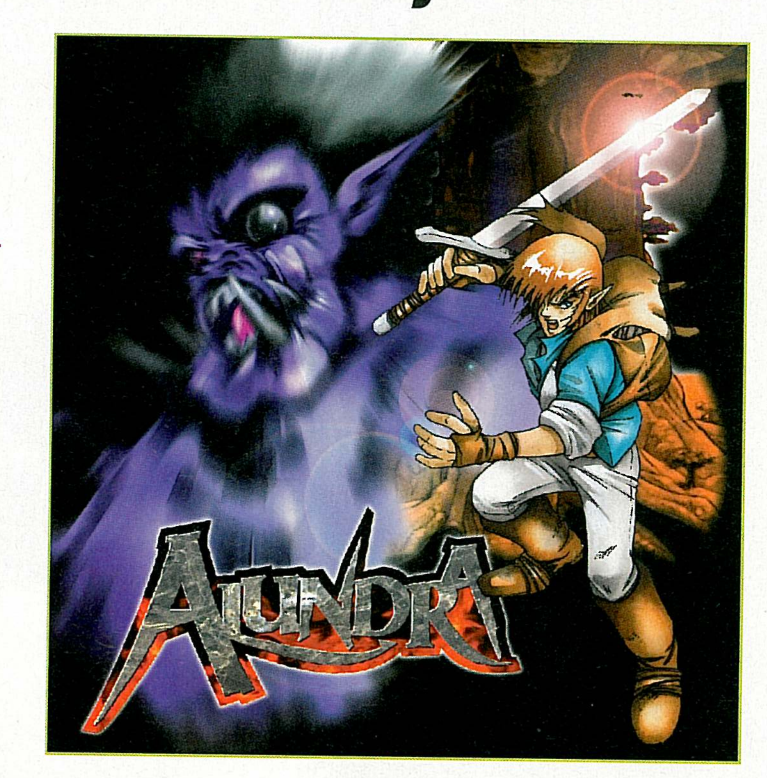
## The adventures Of Alundra

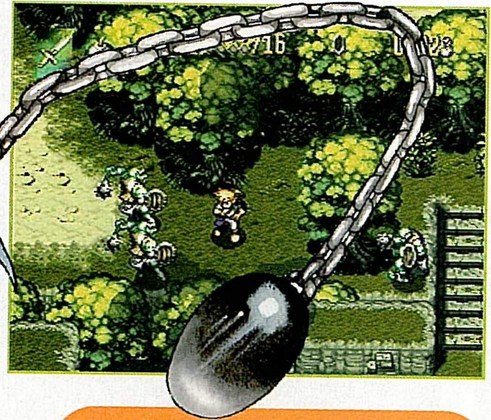
Los meses de espera han concluido. Al fin Psygnosis trae a España el primer ***Action RPG*** del catálogo de PlayStation, totalmente ***traducido*** al castellano. Todo un juegazo a medio camino entre LandStalker y Zelda.

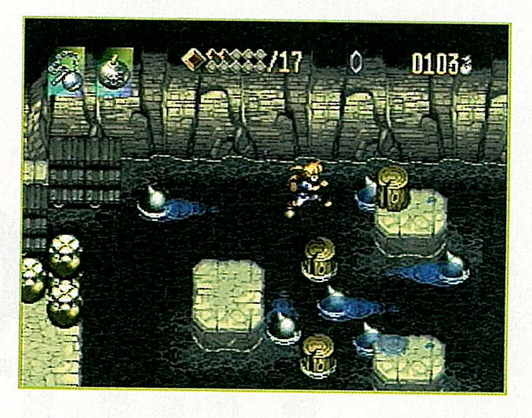
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | PSYGNOSIS |
| PROGRAMADOR | MATRIX SOFT |

***Compuesto por*** antiguos miembros de CLIMAX entre los que se encuentran dos de los responsables del clásico de ***MD*** LANDSTALKER (**Yasuhiro Oohori** y **Mitaka Tamaki**, responsables de *planning* y diseño de personajes respectivamente), así como de otras compañías, MATRIX SOFTWARE convulsionó el pasado año el catálogo japonés de ***PLAYSTATION*** con el lanzamiento de **ALUNDRA**, el primer *Action RPG* desarrollado para la consola de SONY. Un año más tarde WOR-






*Los primeros final bosses de **THE ADVENTURES OF ALUNDRA** son unas auténticas «madres». Lo gordo viene más adelante.*



### VALORACION

Pocas veces ha estado tan acertada PSYGNOSIS como al hacerse con los derechos para distribuir en EUROPA este pedazo de juego, tan largo que no podrás acabarlo hasta octubre. Con todos sus flamantes textos en castellano, unos gráficos colosales y una jugabilidad a la altura del género, THE ADVENTURES OF ALUNDRA se perfila como el compañero perfecto para afrontar las calurosas tardes del verano si, como DE LUCAR, no tienes moza que te abanique.

### THE ADVENTURES OF ALUNDRA

ACTION RPG

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Escenarios | 7.000 pantallas |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1) |

## Ni en sueños

Como *Dreamwalker* (o trotasueños, como reza la adaptación al castellano), Alundra posee la capacidad de penetrar en los sueños de la gente, más bien las pesadillas, para librarles de sus miedos más ocultos. De esa manera, nuestro héroe atravesará infiernos de hielo, tenebrosos castillos e intrincados laberintos generados en la mente de los pobres habitantes de Inoa, víctimas del maleficio de Melzas, el villano del juego. En algunos casos, como en la pesadilla de Kline, Alundra no sólo deberá cuidar de su propio pellejo, sino velar por la vida del pobre hechizado. Para muestra, la imagen de la derecha, en la que podéis ver al héroe en plena faena.



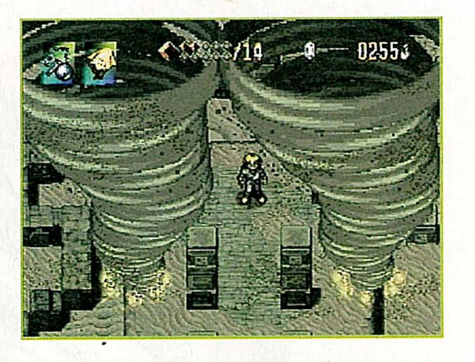




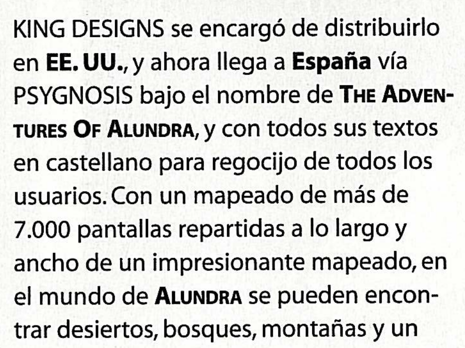







KING DESIGNS se encargó de distribuirlo en **EE. UU.**, y ahora llega a **España** vía PSYGNOSIS bajo el nombre de **The Adventures Of Alundra**, y con todos sus textos en castellano para regocijo de todos los usuarios. Con un mapeado de más de 7.000 pantallas repartidas a lo largo y ancho de un impresionante mapeado, en el mundo de **Alundra** se pueden encontrar desiertos, bosques, montañas y un








| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 93 — Las más de 1.400 celdas de animación sólo para el personaje central dan una idea del despliegue gráfico del juego, en el que podrás encontrar además preciosos pueblos, impresionantes final bosses y unos bosques que quitan el sentido. | 95 — Simplemente deliciosa, es difícil escoger una melodía favorita entre las nada menos que 36 diferentes que amenizan el juego, todas ellas obra de Kouhei Tanaka, el mismo que desarrolló la música del conocido Sakura Wars de Saturn. | 90 — Los cerca de 800 efectos de sonido logran rivalizar con la música por captar la atención del jugador, entre los mejores, los gritos de terror de los diferentes aldeanos, capaces de parar el marcapasos de tu abuelo. | 94 — Aunque se le puede echar en cara la inmensidad de las mazmorras y los pocos sitios para grabar partida en ellas, en el global de Alundra destaca sobre todo la jugabilidad y la carga adictiva para tenerte pegado a la tele horas y horas. | 94 |

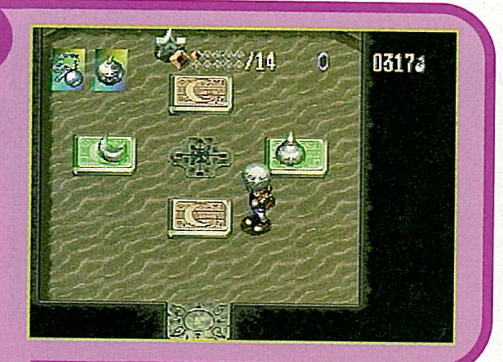


\+ 7.000 pantallas de pura adicción y jugabilidad.

\- Sólo se puede llevar una pócima de vida al mismo tiempo.

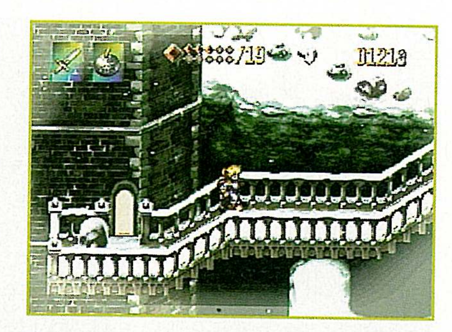
## Puzzles

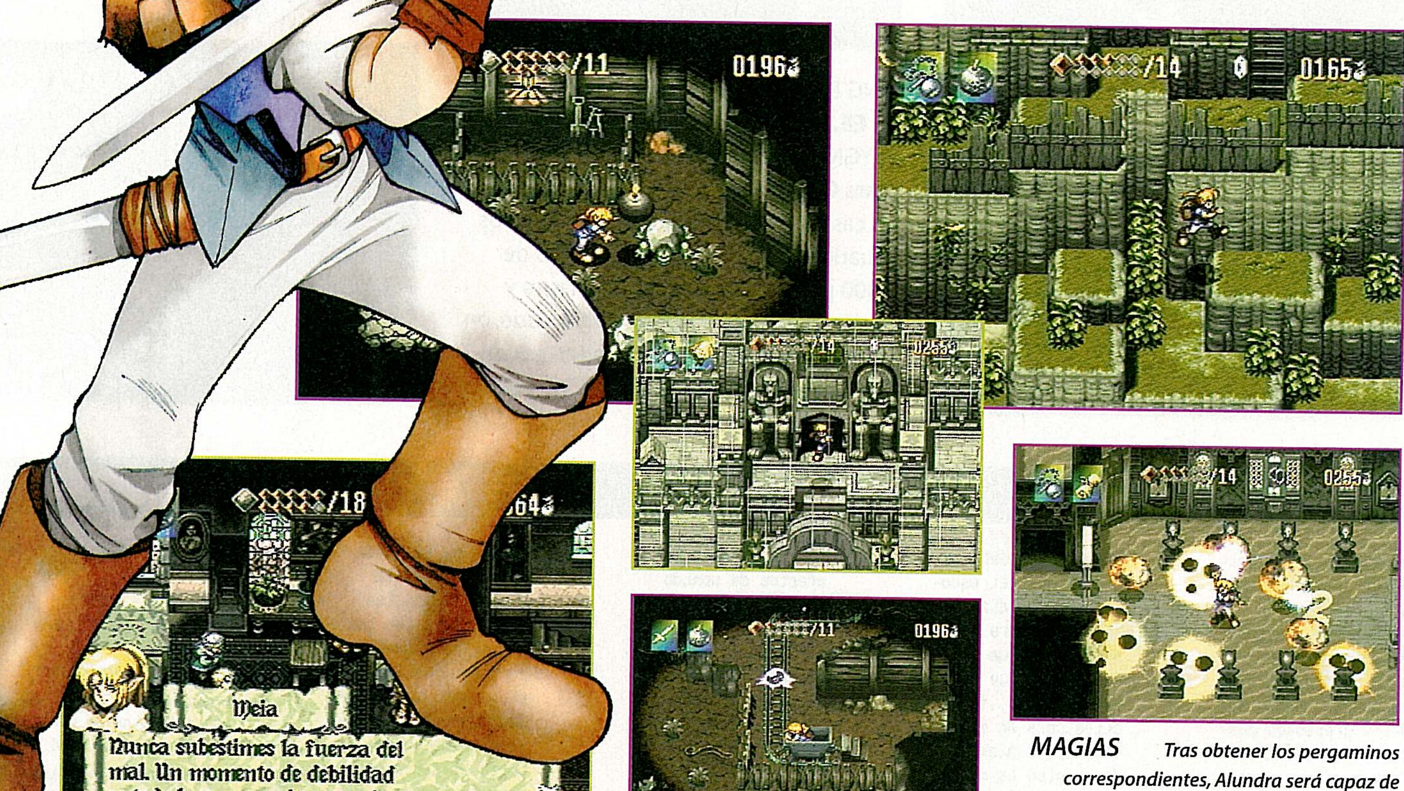
Si por algo se diferencia **ALUNDRA** de **THE LEGEND OF ZELDA** y otros *Action-RPG*, es por la ingente cantidad de puzzles y enigmas a los que somete al jugador. Mazmorra tras mazmorra, habitación por habitación, deberás estrujarte las meninges para situar en su orden correcto iconos de piedra, columnas de hielo y los innumerables *switches* y palancas. Si tienes alguna dificultad, no dudes en consultar la guía incluida en el libro **SUPER TRUCOS** de este mes.



TIENDAS. *Idénticas a las de* LANDSTALKER, *serán la llave para conseguir cantidad de items.*

precioso pueblo sobre el que ha caído la más cruel de las maldiciones. Con más de un elemento en común con la saga ZELDA, **THE ADVENTURES OF ALUNDRA** es, de lejos, uno de los juegos más largos de cuantos se han concebido para 32 *bits*. Veinte horas de juego y con guía en la mano (hablo por experiencia), dan para ver muy poco de esta odisea con forma de *Action RPG* en la que a través de sueños y pesadillas, grutas y mazmorras, acompañaremos a Alundra en su lucha por librar a Inoa y sus habitantes del maleficio de Melzas, demonio de profesión. Impecable en el aspecto gráfico, sólo dos lunares empañan (eso sí, mínimamente) la gran jugabilidad que atesora este juego. Por un lado, la exagerada longitud de algunas de las mazmorras precisaba de un mayor número de puntos donde grabar partida respecto a los que se pueden encontrar en el juego. Por otro, es el primer *RPG* de la historia donde sólo se permite portar un elixir de vida al mismo tiempo, con lo que o

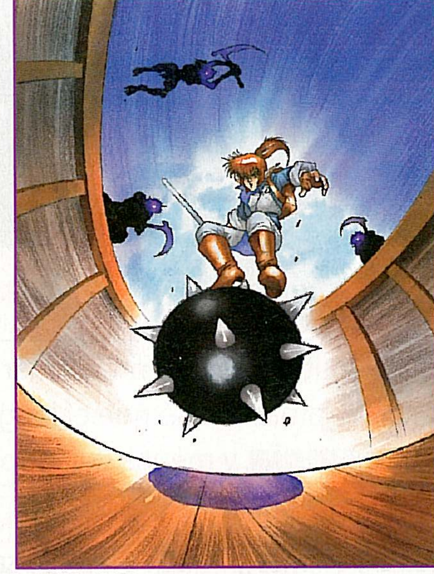





**MAGIAS** *Tras obtener los pergaminos correspondientes, Alundra será capaz de invocar las más diversas magias, unas para defensa, otras para destruir a los enemigos.*




**DIALOGOS** *Perfectamente traducidos al castellano (salvo contados fallos), los diálogos con otros habitantes de Inoa serán la llave para encontrar la pista de Melzas y sus huestes. Olvidados ya los tiempos de las traducciones «perrilleras», **ALUNDRA** sorprenderá a más de uno por sus ingeniosos textos.*

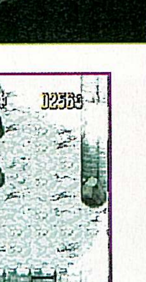


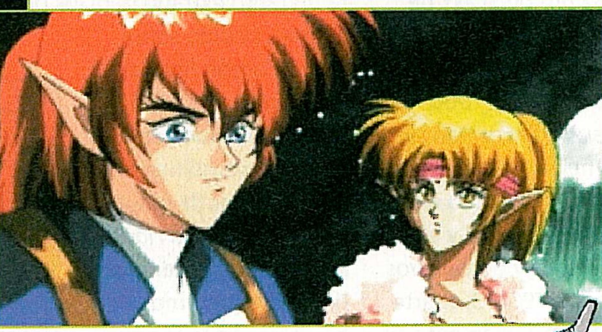










se tira de hierbas (que curan lo mínimo) o estás listo. Pequeños fallos al margen, es imposible no enamorarse de un juego como éste, sobre todo si en algún momento disfrutaste de ZELDA, ILLUSION OF TIME o STORY OF THOR. PSYGNOSIS y MATRIX rescatan de la memoria el sabor de los mejores *Action RPG* para ofrecer a los usuarios de ***PSX*** uno de los juegos más bonitos, jugables y largos del año (y encima en castellano). **ALUNDRA** compone junto a CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT y TOMBI los tres mejores títulos 2D jamás creados para la máquina de SONY. Así de simple. **NEMESIS**

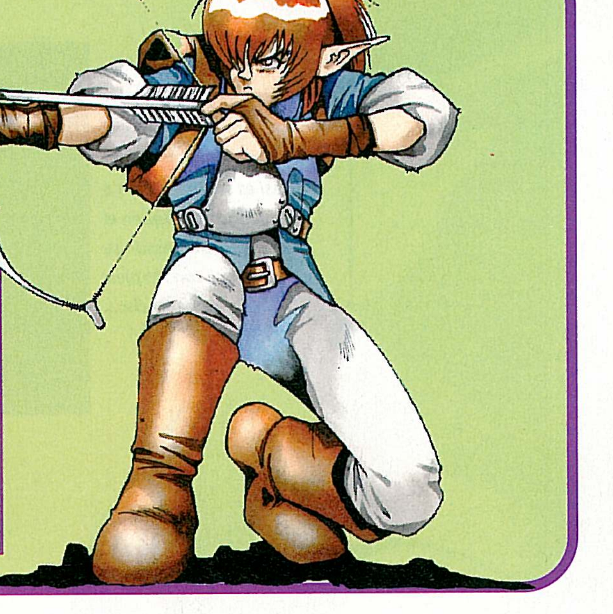



## Armado y peligroso

**Aunque en un principio Alundra deberá afrontar múltiples peligros con la única ayuda de una daga, tras avanzar por el juego podrá añadir a su zurrón una espada (dotada de un ataque especial), un arco y un látigo de hierro (con el que romper bloques de piedra).**







# Vive y deja MORIR

## Dead or Alive

Cuando Sega permitió a Tecmo programar un beat´em-up en 3D apoyándose en su ***Model 2***, jamás pensó que el juego sería convertido a una consola de la ***competencia***, y menos dejando en ***evidencia*** a la propia Coin-op.

***Al fin tenemos*** entre manos (y todos aquellos que lo hayan comprado también, porque ya está en la calle) la esperada versión *PAL* de **Dead Or Alive**, la maravilla de TECMO que ha pasado ya por ***Coin-op*** (***Model 2***), ***Saturn*** y finalmente ***PlayStation***. Como ya os comentamos en la *preview* del mes pasado, la versión para los 32 *bits* de SONY de **DOA** es sin duda la más agraciada de las tres, ya que todos sus gráficos han sido mejorados y hasta se han añadido nuevos escenarios y efectos de luz y dos nuevos personajes. TECMO, aparte de convertir perfectamente su juego para ***Saturn*** (SEGA EUROPA ni se dio cuenta), dejó a la propia SEGA con la boca abierta, ya que realizó una conversión de su ***Model 2*** para ***PlayStation*** que superaba con creces la calidad de cualquiera de las dos primeras entregas, incluida la versión recreativa. La jugabilidad, el punto más importante del juego, se ha mantenido intacta respecto a la ***Coin-op***. Este apartado resultará un tanto extraño para los principiantes, debido sobre todo al botón *hold*, el cual ofrece dos funciones. Por un lado, realizando cierta combinación de movimientos (la mayoría de las veces es el *Hadoken* de Ryu) precedidos de *hold*, lograremos hacer una llave al oponente, y por otro, pulsándolo aisladamente

### VALORACION

Hasta la salida de Tekken 3 en España, Dead or Alive es sin duda el mejor beat'em-up tridimensional del mercado. Sus características técnicas, superiores incluso a las de la versión de Model 2, hacen de DOA uno de los juegos visualmente más atractivos que se han visto jamás en PlayStation.




*Esta imagen representa perfectamente el funcionamiento del botón Hold. Bayman ha parado el golpe de Ayane y se dispone a asestarle un palmetazo en el mentón.*




*Así es como le gusta a Belén que le apliquen el «vicsvaporú» cuando se constipa, con los pies. Una en el pecho...*

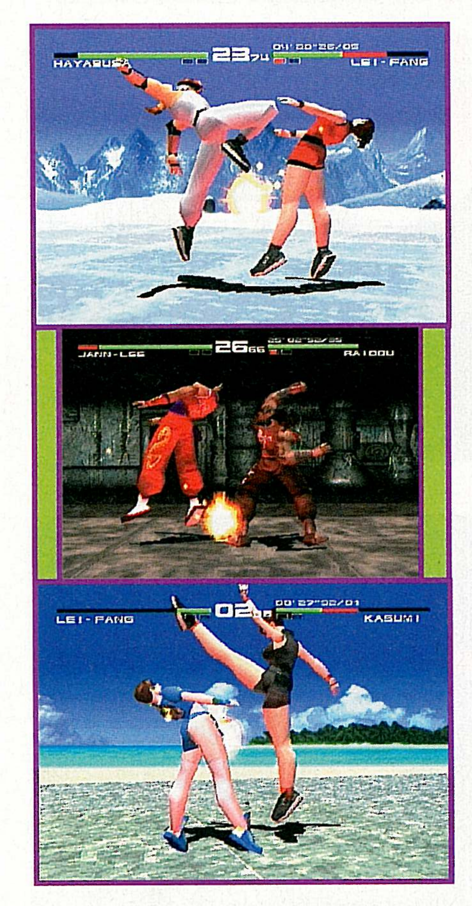
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | SONY C.E. |
| PROGRAMADOR | TECMO |

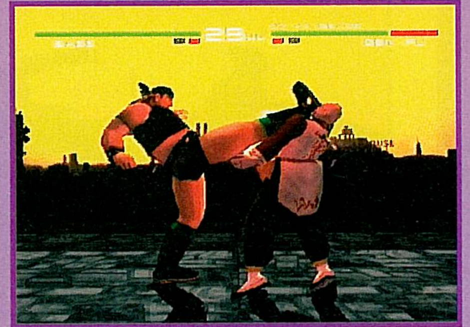
### DEAD OR ALIVE

BEAT´EM-UP

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 9 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | NO |




## Exclusivo para PSX







TECMO no se ha conformado con realizar una conversión de *Model 2* que es incluso superior a la original de recreativa, además ha añadido ciertas novedades que la hacen completamente superior a ésta. Las más importantes de todas son la inclusión de dos nuevos personajes, Bass y Ayane, y una increíble mejora gráfica, ya que se han utilizado nuevas técnicas de sombreado en los polígonos que hacen al juego aún más real si cabe. El número de atuendos disponibles supera la centena.







cuando nuestro oponente ataca, cogeremos su brazo o pierna de un modo muy similar a los *reversal* de TEKKEN 2 o 3. Los *combos* también juegan un papel importante en **DEAD OR ALIVE**, aunque la cantidad de golpes propinados por nuestro personaje jamás alcanza los 10, como en cualquiera de los tres TEKKEN. Algunos personajes, sobre todo los *Wrestlers* Tina y Bass y el bestia de Bayman, poseen varias llaves combinadas al estilo King




**GRAFICOS** — 94

Junto a la jugabilidad, éste es sin duda el apartado más sobresaliente del juego. Los nuevos efectos de luz y los nuevos sombreados de los personajes hacen la versión PSX incluso más atractiva que la de Model 2.

**MUSICA** — 83

Este es el apartado que resulta más fácil pasar por alto. A pesar de ser composiciones bien acabadas, no poseen nada especial que las mantenga resonando en nuestra mente. Al menos abarcan diversos estilos musicales.

**SONIDO FX** — 91

DOA posee cantidad de sonidos y voces digitalizadas de gran calidad. En una de las opciones extra podremos cambiar las voces del comentarista y las de victoria de los personajes. Jann-Lee grita igual que Bruce Lee.

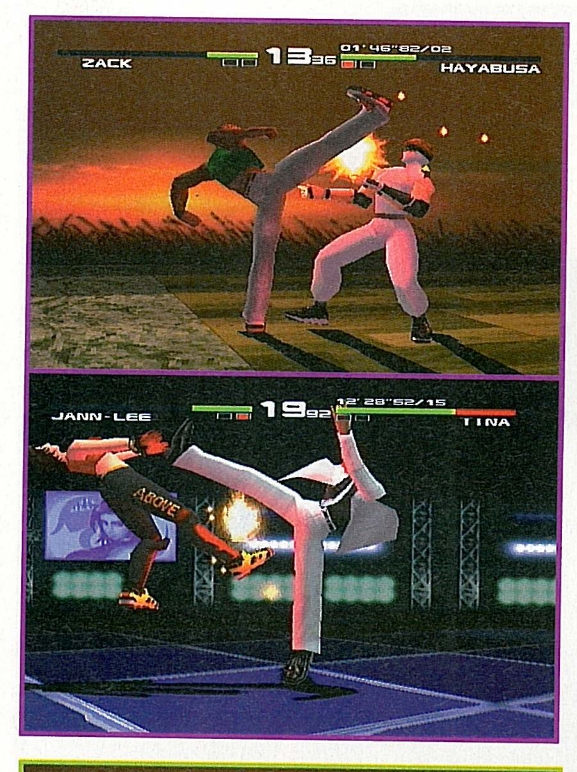
**JUGABILIDAD** — 94

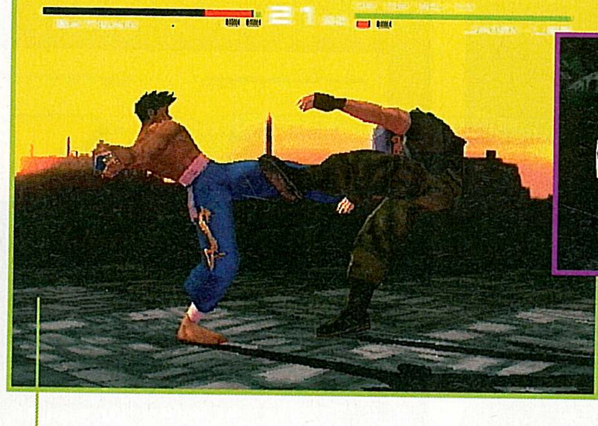
Este es el punto que hace a DEAD OR ALIVE completamente diferente a los demás beat'em-up. Los motivos: la Danger zone, el botón hold, la simplicidad de su manejo y la gran cantidad de movimientos y llaves que posee.

**GLOBAL**



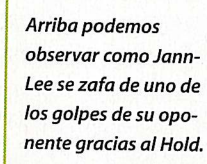

+ Los increíbles gráficos y la novedosa jugabilidad.
- Ciertos personajes os desesperarán debido a su dificultad en algunos momentos.





Esta es la pantalla que veréis al final del Survival. Si superas el record, aparecerá un nuevo modo.



*Arriba podemos observar como Jann-Lee se zafa de uno de los golpes de su oponente gracias al Hold.*












*En el modo Training podréis practicar todos y cada uno de los movimientos existentes en **DOA**. Si lográis hacer todos los movimientos que os piden, una nueva opción será seleccionable.*

de Tekken, cuyo daño alcanza casi siempre el 75% si se completan. El único punto en el que la versión de ***PlayStation*** es ligeramente inferior a sus predecesoras de SEGA es el de los escenarios, ya que a pesar de que son todos nuevos, han perdido una gran cantidad de detalles sobre todo si los comparamos con los de ***Model 2***. Como nota final, destacar que los programadores de TECMO no han hecho uso de las librerías de rutinas gráficas que SONY pone a disposición de todos sus grupos programadores, sino que todo el codigo de **Dead Or Alive** ha sido creado enteramente en lenguaje ensamblador. Si no sois capaces de aguantar hasta el mes de Septiembre para comprar el Tekken 3 y queréis pasar el verano ante el mejor *arcade* de lucha que el mercado español puede ofrecer de estos meses, no dudéis ni un solo segundo e id a comprar inmediatamente esta maravilla que es **Dead Or Alive**, la última maravilla de TECMO.

**DOC DOC**

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO



Gracias por haber elegido Final Fantasy VII como Mejor Juego del Año, Mejor Juego de PlayStation, Mejores Gráficos y Mejor Aventura RPG.

SQUARESOFT®

3 CD CON LA AVENTURA
MÁS COMPLEJA Y EMOCIONANTE
DE LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.
EL JUEGO MÁS VENDIDO DEL MUNDO.
TRADUCIDO AL ESPAÑOL.
EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION.




Elegido por los lectores de Super Juegos
y los oyentes de Game 40 (Cadena Ser).
www.playstation-europe.com



# ATRACCION total

## Colin McRae Rally



**Acompaña** a Colin McRae y al resto de los pilotos oficiales del Campeonato Mundial de Rallies y embárcate en la más adictiva lucha **contra el cronómetro**. Calidad técnica y jugabilidad por encima de todo.

**Cuando a uno** le dicen que va a llegar un juego en el que se compite únicamente contra el reloj y no frente a otros coches, duda que el resultado final pueda llegar a ser satisfactorio. Sin embargo, al ver **COLIN MCRAE RALLY**, un simulador de rallies con todas las de la ley, con lo bueno y malo de lo que es la competición contra el crono, uno no puede hacer otra cosa que descubrirse ante los creadores. La principal diferencia respecto a otros títulos de conducción es esa principalmente. Nosotros corremos en solitario, cambiando la lucha contra otros rivales por la lucha por conseguir el mejor trazado para recortar segundos al cronómetro. De esta manera, cada etapa tiene sus controles intermedios en los que podremos ver cuánto sacamos, o mejor dicho, cuánto nos lle-




*Aunque nos hubiera gustado que se llamara CARLOS SAINZ RALLY, este juego es lo mejor que hemos visto en conducción junto a GRAN TURISMO.*



### SUPER Information

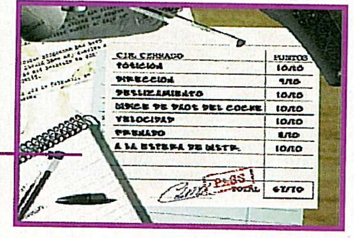
| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | CODEMASTERS |
| PROGRAMADOR | CODEMASTERS |




### VALORACION

Aunque muchos pueden pensar que el hecho de correr solo puede restar jugabilidad al programa, el hecho es que la lucha contra el tiempo y contra las curvas se convertirá en toda una obsesión. Su cuidada realización técnica y la magistral dinámica de los vehículos hacen de este título uno de los más grandes para PLAYSTATION.








**AUTOESCUELA** *Antes de comenzar date una vuelta por aquí para aprender a controlar el coche.*

### COLIN MCRAE RALLY

CONDUCCION

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 8 CIRCUITOS + EXTRA |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

## Circuitos

### Nueva Zelanda

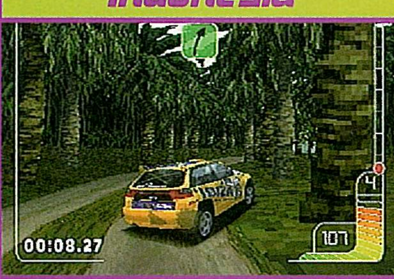



### Grecia

### Córcega



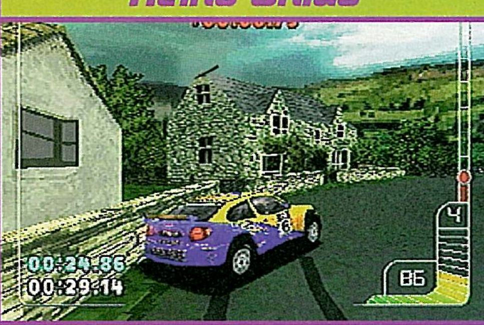

### Indonesia




### Montecarlo

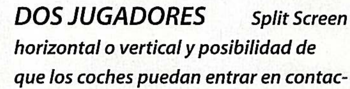


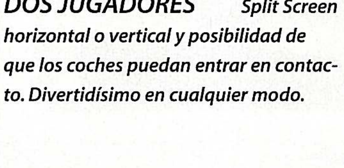

### Reino Unido



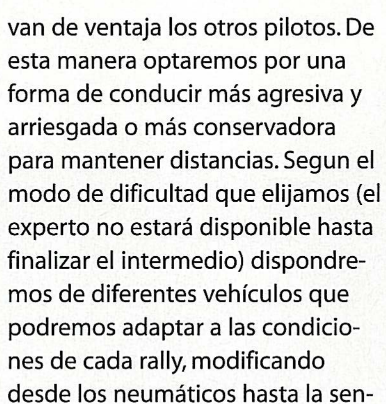








**DOS JUGADORES** *Split Screen horizontal o vertical y posibilidad de que los coches puedan entrar en contacto. Divertidísimo en cualquier modo.*

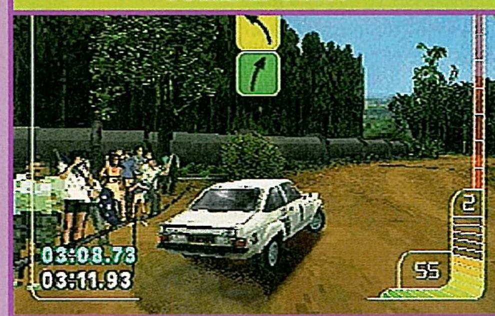


van de ventaja los otros pilotos. De esta manera optaremos por una forma de conducir más agresiva y arriesgada o más conservadora para mantener distancias. Segun el modo de dificultad que elijamos (el experto no estará disponible hasta finalizar el intermedio) dispondremos de diferentes vehículos que podremos adaptar a las condiciones de cada rally, modificando desde los neumáticos hasta la sen-

### Suecia



### Australia




**GRAFICOS** 93

Si unimos el realismo de los movimientos al aplomo con el que los coches discurren por los cuidados escenarios obtendremos un conjunto insuperable. Destacan los daños de los vehículos, brillos, movimientos de ruedas...

**MUSICA** 80

Inexistente. Únicamente podrás escuchar algo en la intro, ya que en el juego, debido a la importancia de escuchar al copiloto, están ausentes. No la echaréis de menos. Sustituid el 80 por un «sin comentarios».

**SONIDO FX** 94

Doblado a un perfecto castellano (detalle especialmente importante por las indicaciones del copiloto) y aderezado con una amplia galería de sonidos en derrapes, frenazos, golpetazos, etc... Los motores suenan siempre igual.

**JUGABILIDAD** 95

Gran variedad en los terrenos, que hace que cada rally sea distinto, y enorme longitud de las etapas. No debemos olvidarnos del intuitivo control del vehículo y de la intensidad sin igual de la lucha contra el crono.

**GLOBAL**



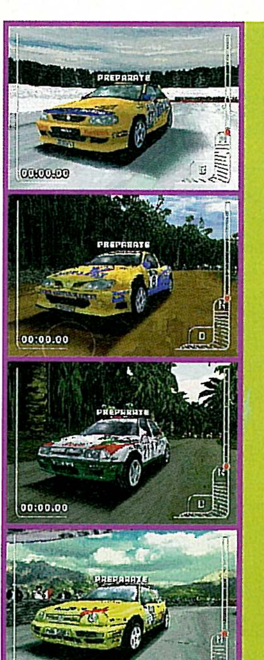

+ La originalidad de su concepto. Un rally real.

- Ganar en el rally del Reino Unido es casi imposible.

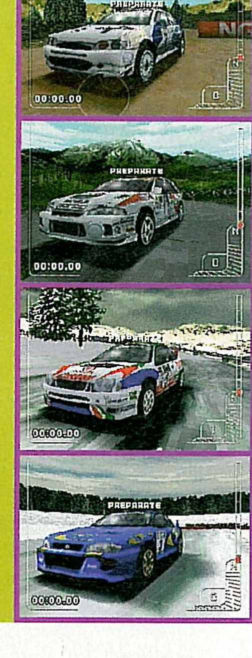
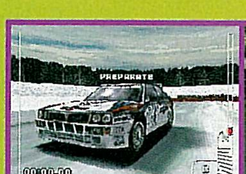


## Coches

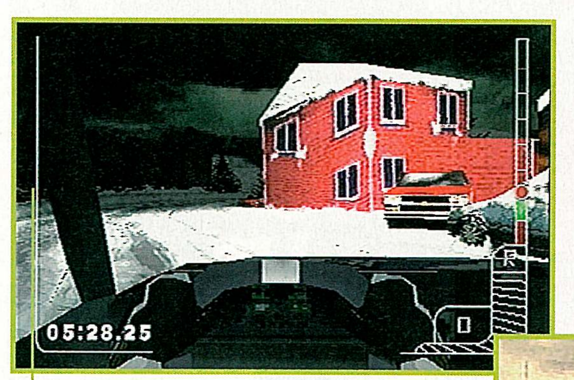
*4 coches para el modo novato (a la izquierda), otros 4 para el intermedio (a la derecha) y 4 más para el experto (debajo). Estos últimos los podéis conseguir ganando las 4 etapas superespeciales que hay al final de 4 de los 8 rallies de que consta el campeonato. Da igual vuestra clasificación general en dicho rally, lo que importa es vencer en el duelo uno contra uno y tener el mejor tiempo.*

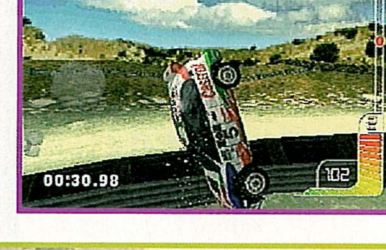


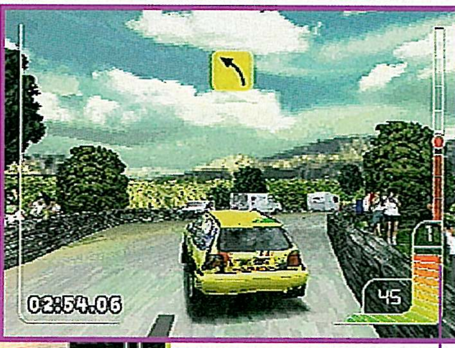













*Podemos seleccionar entre cinco vistas diferentes. La que está sobre estas líneas es tan espectacular como difícil.*

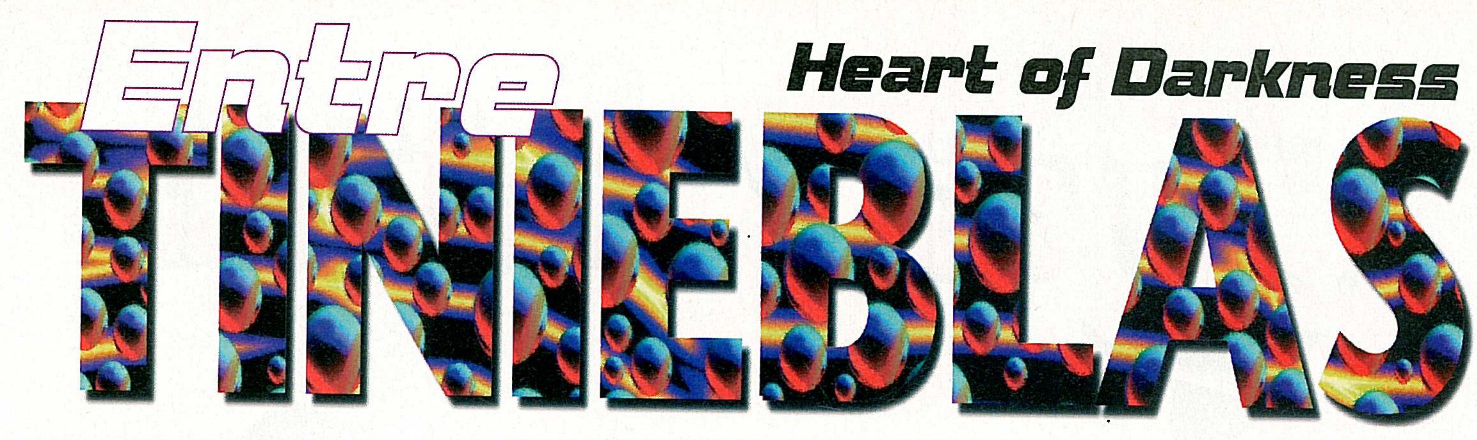
*Al igual que* ***R. Dreamer*** *por las calles de* ***Atlanta****, la ciudad de los melocotones, cuando lleva encima un idem, podremos pegarnos buenos tortazos mientras vemos cómo nuestro vehículo se va abollando y los faros se hacen añicos.*





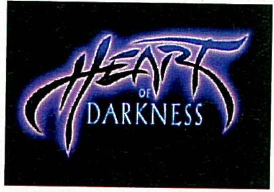

sibilidad de la dirección, pasando por la amortiguación o el recorrido de las marchas. Pero eso no es todo, ya que si somos un poco bestias deberemos también reparar el vehículo si hemos sufrido vuelcos o golpes fuertes. Para ambas cosas tenemos un contador de tiempo, por lo que seleccionar cuáles son las mejoras o arreglos más importantes será vital para una finalización exitosa en cada rally. Además de la opción de campeonato, que precisará que acabemos entre los seis primeros para poder pasar al siguiente rally, disponemos de un modo de prueba para entrenar cualquier tramo de los rallies a los que ya hayamos accedido. También es posible correr un rally completo y practicar en la autoescuela, en la que se nos darán las nociones básicas para poder controlar nuestro vehículo con soltura. Por último, destacar la adictiva opción para dos jugadores simultáneos y la compatibilidad con las vibraciones del *Dual Shock*.

**THE SCOPE**




# Entre TINIEBLAS

## Heart of Darkness

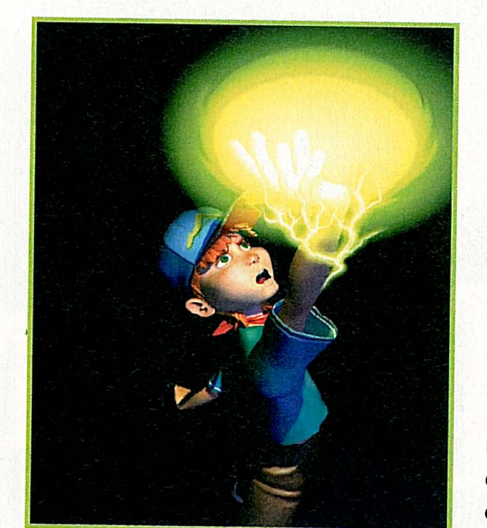



El mes pasado nos hacíamos eco de la **resurrección** de uno de los títulos más deseados de los últimos tiempos y que, por avatares del **destino**, había caído en el **abandono** más absoluto. Hoy corroboramos que la vuelta a la vida de Heart of Darkness es un hecho.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | 2 CD ROM |
| PRODUCTOR | INFOGRAMES |
| PROGRAMADOR | AMAZING STUDIO |

***Tanto tiempo*** después, la pregunta que mucha gente se hará es si este **Heart of Darkness** ha conseguido sobrevivir al paso del tiempo, pues es necesario recordar que cuando este juego se concibió, las consolas de *32 bits* no eran más que proyectos de futuro. La pregunta no tiene fácil respuesta, aunque en nuestra opinión, ésta está más cerca del «sí» que del «no». Todo ello a pesar de que a simple vista, la última creación de AMAZING STUDIO no parece más que un simple *arcade* de plataformas. **Heart of Darkness** maneja varios aspectos especialmente novedosos, como la ausencia de un contador de vidas. Esto significa que habrá que aprender de los errores, buscando en otros lugares del mapeado la salida más correcta a los problemas que surjan durante el camino. La enorme complejidad de los escenarios, cuyo diseño os mostramos en el reportaje del número anterior, es la culpable de que este juego haya resultado inviable durante tantos años. Ya no sólo por su complejidad gráfica, sino porque en muchos casos, éstos cuentan con animaciones, a modo de *Full Motion Video*, para representar ciertos cambios en la configuración de la pantalla. SI a esto se le añade que cada uno de los ocho mun-





*PUZZLES*
*La solución a determiandos problemas no tiene porque estar siempre en la misma pantalla. A veces será necesario darse una vuelta por el mapeado en busca de ésta.*





### VALORACION

Por fin ha llegado el momento de valorar este Heart of Darkness, y todo hay que decirlo, éste resulta muy positivo. Parece sorprendente que a pesar de la enorme magnitud de esta aventura, sus programadores hayan logrado crear una versión para PSX totalmente fiel a la idea original. Para ello han sido necesarios dos CDs, asegurando así la diversión para mucho tiempo. Y es que descubrir lo que nos depara cada pantalla resulta toda una experiencia.

### HEART OF DARKNESS

PLATAFORMAS

2 CD ROM

| | |
|---|---|
| Jugadores | 1 |
| Vidas | INFINITAS |
| Fases | 8 MUNDOS |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1) |



## Los niveles



### CANYON OF DEATH

Nuestros primeros encuentros con las sombras serán algo traumáticos, aunque su presencia masiva en este nivel no se corresponde para nada con lo que se encontrará posteriormente.

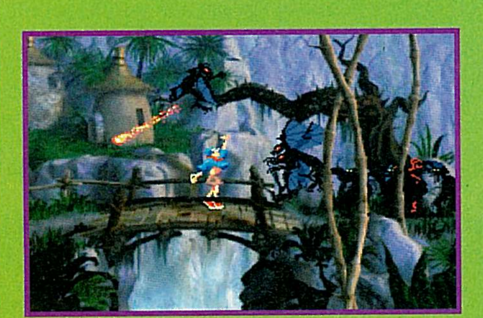


### SWAMPLANDS

Un buen susto para comenzar y, posteriormente, un agradable paseo por uno de los niveles del juego más bellos y espectaculares. Olvídate de utilizar armas.

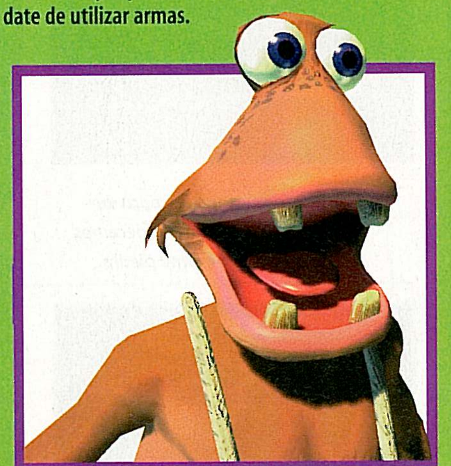
### MAGIC LAKE

Además de aprender a bucear, Andy comenzará a usar la magia para defenderse de sus enemigos. Las luciérnagas (indispensables en este punto) formarán parte del paisaje durante todo este nivel.



### SPACE ISLAND

El poblado de los «amigos», otro de los mundos donde más se advierte la calidad de los gráficos.



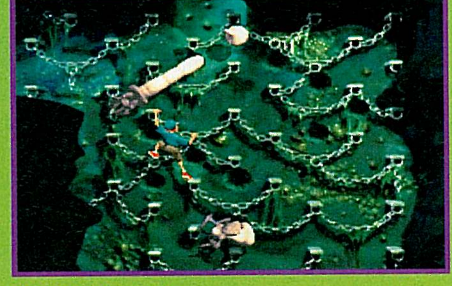


### RIVERS OF FIRE

El comienzo del nivel es de un impresionante que asusta. Con ver la pantalla os lo podéis imaginar...

### CAVERNS OF DOOM

Lo que Andy lleva en la mano no es un «bufo» de THE PUNISHER... aunque se parece bastante.



### INTO THE LAIR

No sabemos muy bien que es «eso» que hay encima de Andy, pero su aspecto nos recuerda a no se qué...





### HEART OF DARKNESS

El corazon de las tinieblas, el punto final a una aventura de la que debería haber una secuela.

**GRAFICOS** 94

excelentes animaciones, unos fondos de ensueño y secuencias animadas que se integran con total perfección en el juego. el efecto de la sombra de andy es todo un lujo que AMAZING STUDIO ha incluido a última hora en PSX.

**MUSICA** 93

La banda sonora ha sido compuesta por un experto en estas lides que incluso ha sido nominado a los oscar por su trabajo en TOMBSTONE. Además, los responsables de INFOGRAMES prometieron publicar la banda sonora en CD Audio.

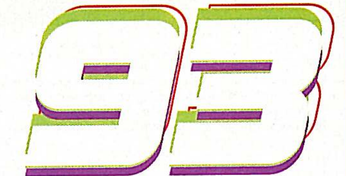
**SONIDO FX** 93

Los efectos rayan al mismo nivel que el resto del juego. Desde los doblajes de las secuencias de introducción hasta el propio juego, en el que no se han escatimado recursos para crear el mejor ambiente posible.

**JUGABILIDAD** 92

HEART OF DARKNESS no lleva un contador de vidas, lo que da una idea de la dificultad del juego. La curiosidad que nos lleva a descubrir nuevos escenarios y secuencias es el mejor aval para un juego muy, muy divertido.

**GLOBAL**



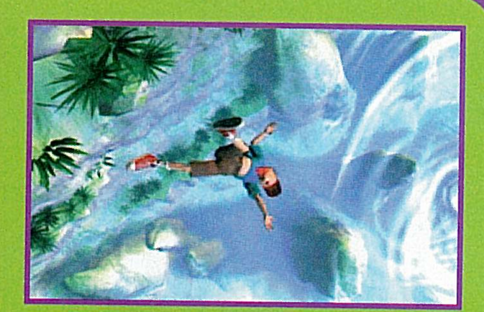

+ La excelente calidad técnica y excelente hilo argumental.
- el control sobre Andy puede resultar un tanto impreciso.



## Secuencias

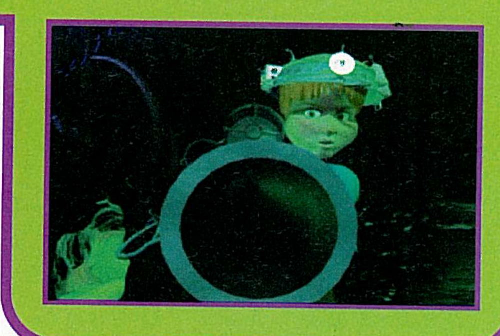


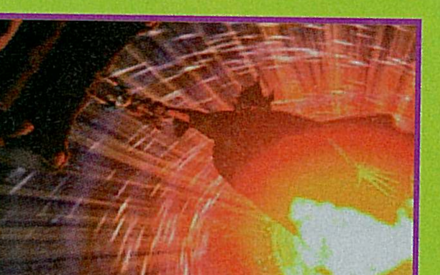




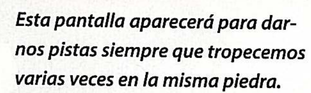


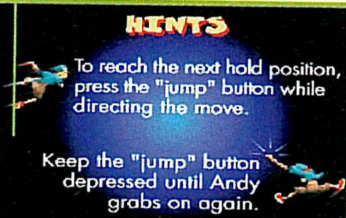






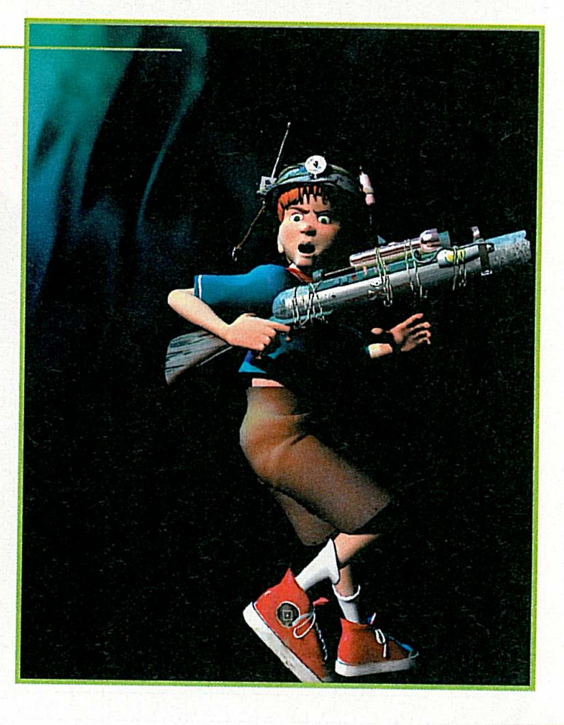
*Esta pantalla aparecerá para darnos pistas siempre que tropecemos varias veces en la misma piedra.*









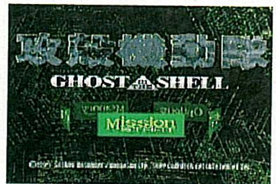


dos del juego cuenta con decenas de pantallas, entonces llegará a comprenderse su enorme complejidad. Para completar una superproducción de este calibre, la gente de AMAZING STUDIO ha recurrido a un compositor con experiencia para elaborar la banda sonora, un tal **Bruce Broughton**, que ha grabado junto a la **Sinfónica de Londres** una banda sonora más digna de una superproducción cinematográfica. Las geniales secuencias en 3D, que próximamente formarán parte de una serie de animación, ponen el broche a un juego cuya jugabilidad se basa en la necesidad de conocer los nuevos e impresionantes lugares que el juego guarda. Tras esta reflexión, podemos asegurar con toda rotundidad que HEART OF DARKNESS ha sobrevivido al paso del tiempo. ¡*Chapeau*!

**J. C. MAYERICK**

# Ghost in the Shell




El más **popular** manga de Masamune Shirow cobra **vida** en PSX a manos de EXACT, creadores de la saga JUMPING FLASH. Conduce un **Fuchikoma** por carreteras, ciudades, túneles y puertos con total libertad de movimientos y doce **intensas** fases de puro delirio shoot´em-up por delante.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | SONY C.E. |
| PROGRAMADOR | EXACT |

***Ya lo avisamos*** en Septiembre del pasado año en el JAPANMANIA incluido en el número 65 de **SUPERJUEGOS**: **GHOST IN THE SHELL** era diferente al resto de las adaptaciones de manga que saturaban el mercado nipón. Sus gráficos, su jugabilidad, su calidad (por englobarlo en un término) hacía más que probable su llegada al mercado occidental. Y así lo ha hecho. Lanzado en **Estados Unidos** por THQ (como otros grandes lanzamientos de SCE, como el reciente THE GRANSTREAM SAGA), y en **Europa** por SCEE, **KOOKAKU KIDOOTAI: THE GHOST IN THE SHELL** es un verdadero juegazo, lo que no es de extrañar si tenemos en cuenta que tras su programación se encuentra EXACT, la misma gente que nos sorprendió hace tiempo con la saga JUMPING FLASH. A los mandos de un *Fuchikoma*, el robot vehículo que servía de transporte a Motoko Kusanagi y el resto de miembros de la Patrulla Especial Ghost, esta producción de KODANSHA (editora de manga original de **Shirow**) y SCE nos presenta doce intensas fases de puro *shoot´em-up*, en las que el jugador toma el rol de un piloto novato, enfrentándose a trepidantes persecuciones y a la caza de delincuentes por futuris-






*Fuchikoma es capaz de trepar por todo tipo de superficies, como los cienpiés por la vasta, peluda y concurrida barriga de* **THE PUNISHER**.






## VALORACION

este no es precisamente uno de esos casos en los que hay que ser un fanático ferviente del manga original para adorar su adaptación a videojuego. GHOST IN THE SHELL atesora calidad como para cautivar incluso a aquellos que desde marco, no han visto ni un sólo dibujo animado japonés. De hecho es de los pocos que sin contar con la licencia DRAGON BALL han llegado hasta europa.

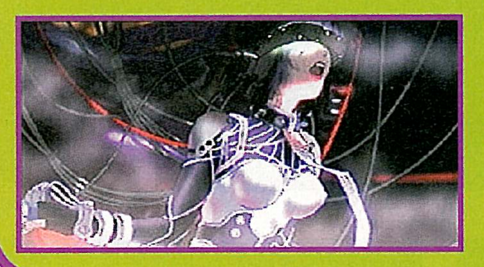



SHOOT´EM UP

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 12 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1 BLOQUE) |

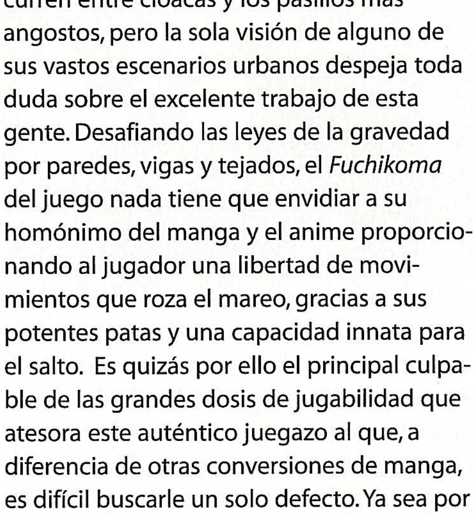
## Cinemas

A cargo de la misma gente que meses más tarde nos sorprendería con la *intro* de Tales Of Destiny, las secuencias intermedias y sobre todo la presentación de **Ghost In The Shell** sólo pueden calificarse de obra maestra. En serio. Hay que verlo para creerlo.





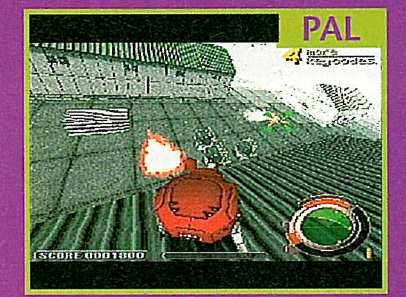






## Diferencias PAL-NTSC



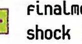




Resulta inexplicable cómo a estas alturas SCEE puede realizar una adaptación de *NTSC* a *PAL* con tanto borde y una pérdida significativa de velocidad respecto al japonés. Por lo menos han incorporado al final la opción *Dual Shock*, desaparecida en las primeras betas *NTSC* americanas y en las *PAL* europeas.

tas ciudades. A pesar de que la conversión a *PAL* del juego no pasará precisamente a la historia (con unos bordes negros como no se habían visto desde hace mucho tiempo en un juego de SCE), en la versión europea de **Ghost In The Shell** se puede admirar aún el excelente trabajo realizado por EXACT en lo referente a los impresionantes escenarios del juego. Es cierto que algunas fases transcurren entre cloacas y los pasillos más angostos, pero la sola visión de alguno de sus vastos escenarios urbanos despeja toda duda sobre el excelente trabajo de esta gente. Desafiando las leyes de la gravedad por paredes, vigas y tejados, el *Fuchikoma* del juego nada tiene que envidiar a su homónimo del manga y el anime proporcionando al jugador una libertad de movimientos que roza el mareo, gracias a sus potentes patas y una capacidad innata para el salto. Es quizás por ello el principal culpable de las grandes dosis de jugabilidad que atesora este auténtico juegazo al que, a diferencia de otras conversiones de manga, es difícil buscarle un solo defecto. Ya sea por



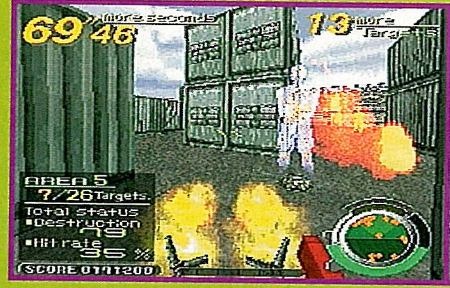



| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 93 | 90 | 89 | 92 | 92 |
| EXACT se supera a sí misma y muestra en el juego espectaculares entornos 3D en los que discurre un fantásticamente animado Fuchikoma. Lo de la intro es para dejarlo aparte: es la típica que pondrás para alucinar a tus amigos. | Aunque no es precisamente mi estilo favorito de música, la banda sonora de GHOST tuvo bastante repercusión en su momento entre los fans más acerrimos del Techno. Machacona lo es un rato, pero sobre gustos... | Con el lógico cabreo e indignación de ver cómo el juego ha sido doblado al francés y alemán y no a nuestro castellano, hay que reconocer que el reparto de voces de la versión inglesa de GHOST IN THE SHELL es bastante correcto. | A pesar de su habilidad para deslizarse, trepar y caminar boca abajo, es bastante fácil hacerse con el control del Fuchikoma, y la dificultad progresiva asegura una larga vida al juego. El modo Training mola lo suyo. |   Finalmente incorpora Dual Shock (y pad analógico).  No es cosa de ser un palizas, pero lo del borde PAL clama a los cielos. |



## Training

El camino hacía un perfecto pilotaje del Fuchikoma pasa por practicar un buen número de veces en el modo Training. Dividido en diversas áreas, en cada una de ellas es preciso abatir un numero determinado de objetivos para pasar a la siguiente zona, lo que en más de un caso implica escalar paredes de 90 grados. La propia máquina valorará al final de la prueba tus aptitudes en el combate mediante diversas calificaciones y secuencias de animación.













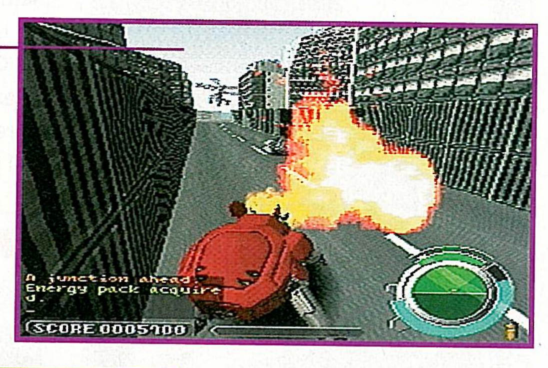







sus *extras* (desde la opción de sonido *3D Effect Stereo* hasta la posibilidad de adaptar la pantalla de juego a los televisores de formato 16:9) como por su ajustado nivel de dificultad (las primera fases son realmente fáciles, pero a partir de la novena la cosa se complica), **Ghost In The Shell** es producto de toda una serie de aciertos a nivel de gráficos y jugabilidad, que dan uno de los mejores *shoot´em-up* de cuantos han surgido durante el presente año para ***PSX***. Tan sólo un lunar ensombrece lo que parece un éxito asegurado en cuanto a ventas y crítica. Resulta alucinante cómo un título que contaba con la popularidad añadida del manga original como de la película de animación (fué número uno el *Billboard Video Chart* estadounidense) llega a nuestro país en una conversión a *PAL* más que mejorable, y sin doblar al castellano sus impresionantes secuencias intermedias. Esto último no es que moleste demasiado (antes que poner la voz de **Joaquín Kremel** a la chica, es mejor que el juego permanezca en inglés), pero a uno le hierve la sangre al ver en los títulos finales del juego el *staff* del doblaje al alemán y francés. En fin, al menos es preferible que **Ghost In The Shell** tenga un borde PAL inmenso a que hubiera permanecido inédito fuera de **Japón**, como ha sucedido con otros tantos buenos juegos basados en manga. En eso hay que reconocer la valentía de SCE, y a buen seguro que recogeran el fruto con una respuesta masiva de los usuarios que esperamos que haga que este tipo de juegos no nos lleguen con cuentagotas.

**NEMESIS**




***A TODA PASTILLA***

*La fase Chase II transcurre durante una espectacular persecución en la que el jugador puede optar por diferentes caminos, saltar sobre el vacío, y liquidar tanques y aviones, todo ello a velocidad de vértigo. Lástima no tener un Fuchikoma durante los atascos de la carretera de **Burgos**.*

*En todo momento **Ghost** permite optar entre dos cámaras diferentes: la exterior (la standard) y una interior que consigue que el juego vaya un poquito más suave, aunque sin obrar ningún milagro.*

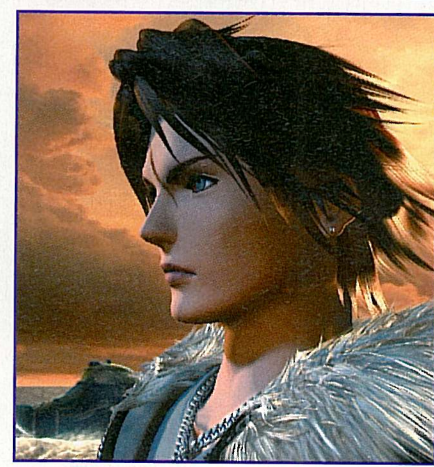






*Desde los tiempos de **Vacaciones En El Mar**, no se había visto en costa alguna un torbellino de acción parecido al que se puede experimentar en la fase Chase II. No apta para propensos al mareo.*






# bienvenidos a la feria E3

Final Fantasy VIII

Metal Gear Solid

Dreamcast

Zelda 64

Banjo & Kazooie

Castlevania 64

Tekken 3

Spyro

en la cálida ciudad sureña de atlanta se han dado cita un año más los títulos más deseados por los usuarios de todo el mundo. ZELDA 64, TEKKEN 3, FINAL FANTASY VIII, METAL GEAR SOLID O SPYRO son claros exponentes de la nueva generación de juegos que se avecina. para colmo, SEGA presentó oficialmente su nueva consola de 128 bits, DREAMCAST.



# SONY C. E.

TITULO ★ ESTRELLA

## Tekken 3



A pesar de que **TEKKEN 3** ya ha visto la luz en tierras americanas, ha sido una de los juegos que mayor expectación han creado en la feria. Además de incluir todas las excelencias de la máquina se han añadido nuevos modos de juego como *Tekken Ball*, en el que se disputa un partido de voleibol, y *Tekken Force*. Este último es una especie de FINAL FIGHT pero en 3D y con los personajes de TEKKEN 3. Por ahora tendremos que esperar hasta Septiembre para disfrutar con el mejor *beat'em-up* para *PSX*.

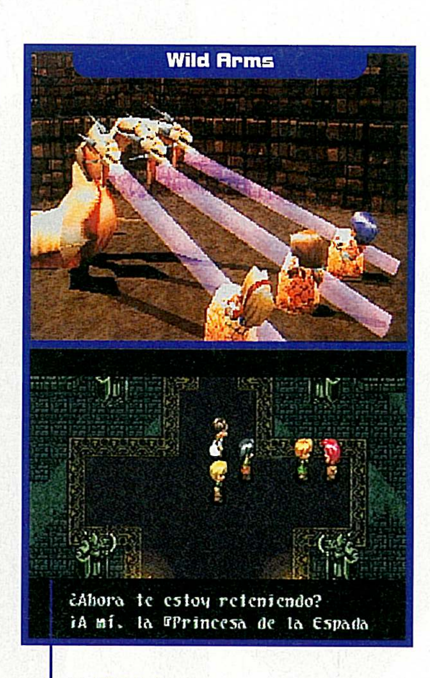








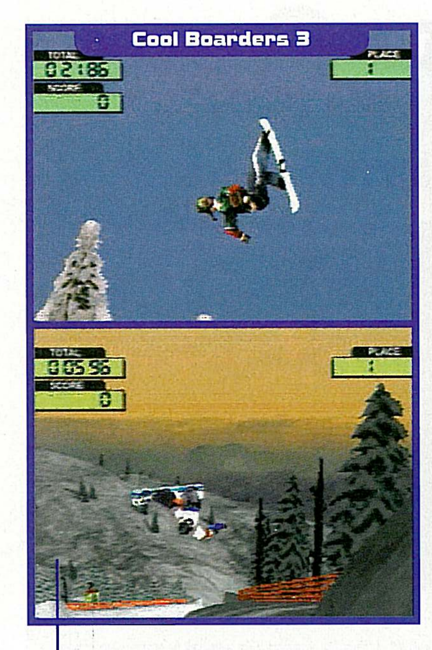


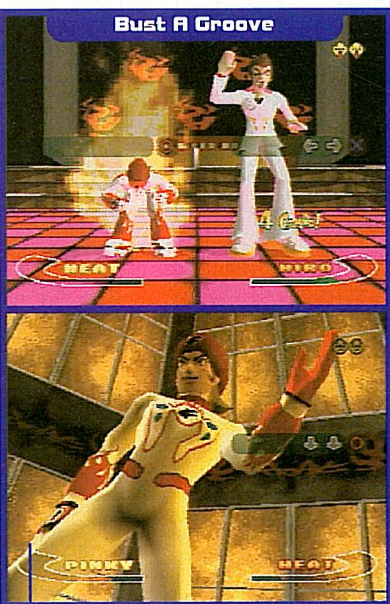
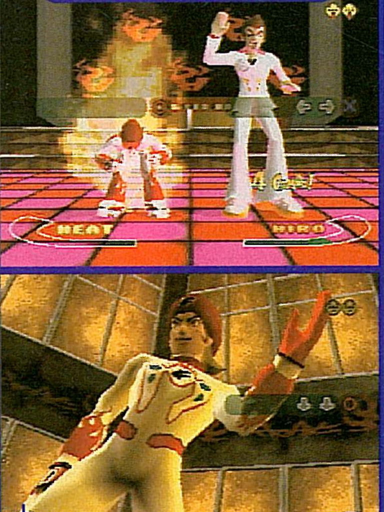

*Un RPG épico con tres protagonistas que se embarcarán en una épica aventura de gigantescas proporciones. Además del sólido argumento y las espectaculares magia destaca la genial banda sonora.*

Todo el mundo pudo comprobar en **Atlanta** que SONY continúa en la cresta de la ola del mercado. Sus números no dejan lugar a la duda, más de 30.000.000 de consolas vendidas en todo el mundo y unas cifras estratosféricas en las ventas de *software*. La competición en el mercado internacional se vio reflejada una vez más en los impresionantes *stands* en los que las grandes compañías mostraban sus productos. El espacio ocupado por los productos de SONY era gigantesco, casi tanto como el catálogo de juegos para su consola. En sus mostradores no sólo se encontraban los productos de creación propia, también sirvieron de escaparate para otras compañías que desarrollan juegos para ***PLAYSTATION***. La lista de los títulos presentes en el **E3** era casi interminable pero, como siempre, pudimos encontrar varias estrellas en el firmamento de SONY y algún que otro título curioso. Entre estas últimas nos encontramos con un juego que fue comentado hace unos meses en nuestra sección de **JAPANMANIA**, BUST A GROOVE. Se trata de un simulador de baile, en la onda de PARAPPA THE RAPPER con un estilo más discotequero y de una factura técnica impecable. Entre las novedades más esperadas TEKKEN 3 hizo su aparición estelar, sobre todo para el mercado europeo donde todavía no ha visto la luz. Pero a diferencia de otros años los mejores productos de SONY, exceptuando el mencionado TEKKEN 3, ya habían salido al mercado europeo. Tal es el caso de GRAN TURISMO que fue





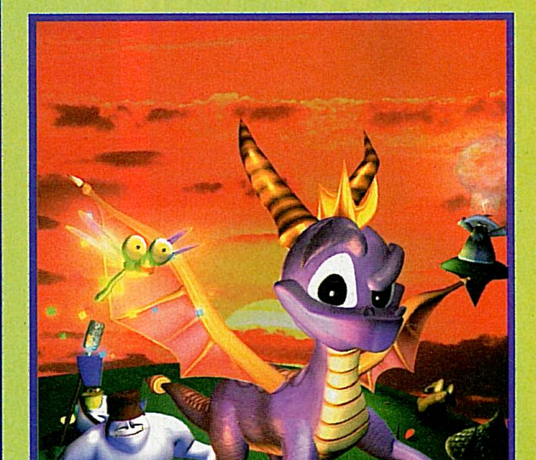

La tercera parte de la serie *CoolBoarders* nos ofrece un engine completamente nuevo con los escenarios más realistas en 36 pistas, con 20 personajes para competir y nuevos movimientos.

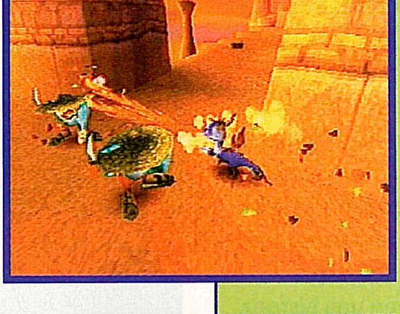
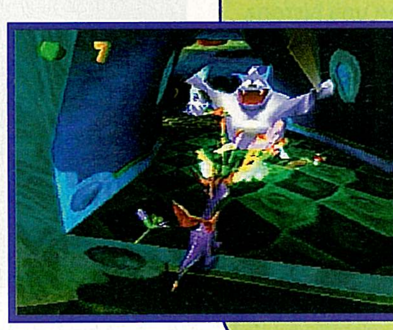

Conocido en ***Japón*** como *Bust A Move*, este juego es un simulador de bailes divertidísimo. No ha optado por el Rap, como *Parappa The Rapper*, sino por música disco y unos personajes muy originales.

TITULO ESTRELLA

# Spyro



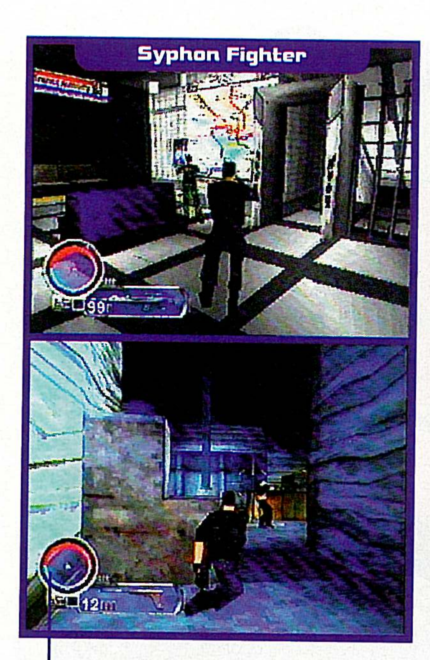
**Esta ha sido la gran sorpresa del E3 para el catálogo de *PlayStation*. SONY mantenía en secreto la última producción de los creadores de Disruptor bajo el sello de UNIVERSAL STUDIOS, los productores de la saga Crash Bandicoot. Este grupo de programadores, INSOMNIAC DREAM, dan vida a un pequeño dragón en una preciosista aventura plataformera. La variedad gráfica y el colorido del juego sirven de marco a un entorno 3D en el que el jugador tendrá total libertad de movimientos para ayudar al protagonista a encontrar a sus familiares. Por desgracia, toda su familia ha sido transformada en estatuas de cristal y Spyro deberá recorrer los 36 niveles del juego para liberarlos. Spyro verá la luz en Octubre y puede convertirse en la estrella de SONY para estas navidades.**

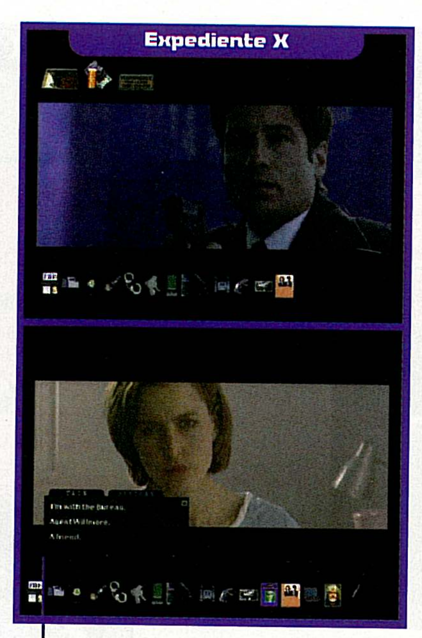




*Popcorn combina elementos de RPG, plataformas y estrategia con grandes dosis de acción. A lo largo del juego podrás ir añadiendo nuevos personajes, para que acompañen a los dos protagonistas, al vencer a los jefes finales. El juego es compatible con el Dual Shock y tiene un modo para cuatro jugadores, con multitap, muy divertido.*




*El juego lleva el nombre de un terribe virus. Lucha contra una banda de terroristas para evitar que esparzan la muerte por la atmósfera. Esta puede ser la alternativa a GOLDENEYE para **PLAYSTATION**.*




***Chris Carter**, guionista de la serie, ha creado el guión de esta aventura recopilada en 5 CD's y protagonizada por **Gillian Anderson** y **David Duchovny**. Su lanzamiento está previsto para Septiembre.*

TITULO ESTRELLA

## Crash Bandicoot 3



**La tercera parte de la saga CRASH BANDICOOT fue presentada oficialmente en Atlanta. Jason Rubin, uno de los fundadores de NAUGHTY DOG, nos mostró las novedades de la próxima aventura de Crash. Por supuesto, cuenta con más niveles que la entrega anterior y se ha mejorado notablemente el *engine* del juego. Crash cuenta con nuevos poderes, un doble salto, un tornado y armas, como un bazooka guiado por láser para destrozar a cualquier enemigo en mil pedazos. Todos muy útiles para el viaje en el tiempo en el que se ha embarcado Crash. Los niveles cuentan con diferentes y variados caminos. También hay una gran variedad de vehículos y un nuevo personaje jugable.**

presentado a los medios norteamericanos pocos días antes de su lanzamiento. Así pues, las sorpresas que nos reservaba el **E3** no resultaron tan espectaculares como esperábamos. Y no es porque dichos títulos no fueran buenos, pero no rayaban a la altura de TEKKEN 3, GRAN TURISMO o juegos de la pasada temporada. En CRASH BANDICOOT 3, NAUGHTY DOG vuelve a demostrar que que son capaces de realizar un trabajo impecable, pero no hay una diferencia abismal entre éste y la segunda entrega de la saga. Por otra parte, es de agradecer el interés mostrado por SONY a la hora de distribuir el juego de EXPEDIENTE X. Producido originalmente por FOX INTERACTIVE, esta aventura compuesta por cinco CD's, basada en la famosa serie televisiva, será comercializada en **España** por SONY y doblada al castellano. Todos los amantes de este fenómeno mundial podrán disfrutar con las andanzas de la pareja compuesta por Scully y Mulder, y los actores que integran el reparto de EXPEDIENTE X en una historia creada por **Chris Carter**, guionista de la serie. Algunos de los juegos presentados se nos han quedado en el tintero. Por ejemplo KLONOA, que ya se encuentra a la venta en nuestro país o PET IN TV del que ya habéis sido informados en **SUPER JUEGOS** y el CD protagonizado por las **Spice Girls** para el que todavía no hay prevista una fecha de lanzamiento. DEAD OR ALIVE, ARMORED CORE, EVERYBODY'S GOLF y GHOST IN THE SHELL cierran el capítulo de productos que ya están a punto de arrivar a nuestras fronteras.









TITULO ESTRELLA

## Tombi!



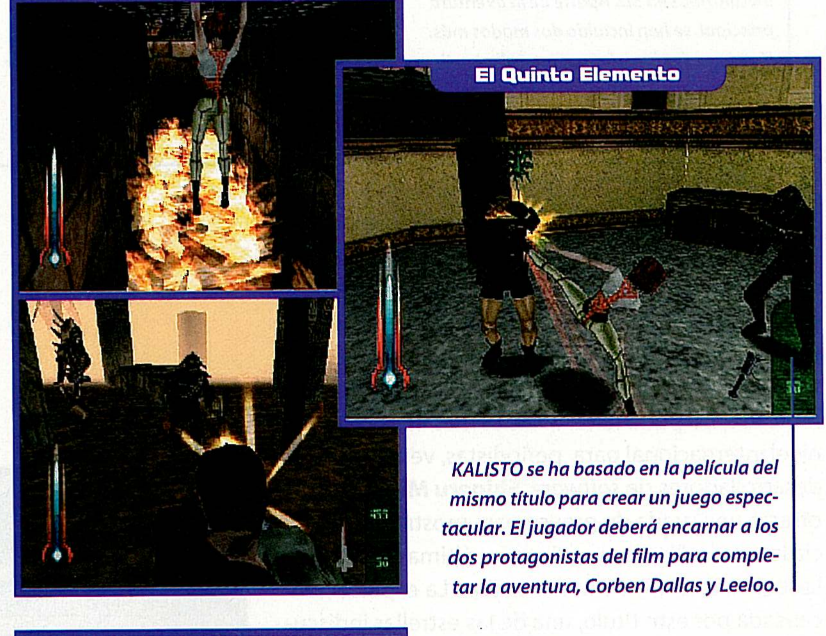
WHOOPEE CAMP ha desarrollado un juego con un planteamiento muy original. Aprovechando la profundidad de un *RPG* y el dinamismo del género plataformas, TOMBI! nos introduce en un mundo pleno de colorido y donde la diversión prima sobre cualquier otro apartado del juego. Aunque por el aspecto gráfico pueda parecer un título ideal para los más pequeños de la casa, la complejidad para encontrar todos sus secretos y completar el juego totalmente será apreciada por los jugadores más exigentes. Para aumentar la interacción con la aventura, el juego será compatible con el mando analógico *Dual Shock*. No hará falta esperar mucho para disfrutar con él, ya que su salida al mercado está prevista para este verano.





Medievil

*MILLENNIUM se ha tomado su tiempo para dar forma a MEDIEVIL. Los cambios sufridos, un mapa con todos los niveles y los elementos de aventura y RPG han dotado al juego de una mayor profundidad. Sin duda, uno de los títulos más esperados para PLAYSTATION.*



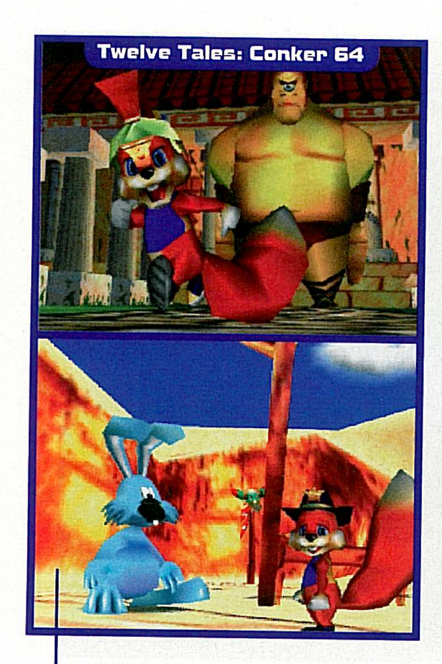
El Quinto Elemento

*KALISTO se ha basado en la película del mismo título para crear un juego espectacular. El jugador deberá encarnar a los dos protagonistas del film para completar la aventura, Corben Dallas y Leeloo.*

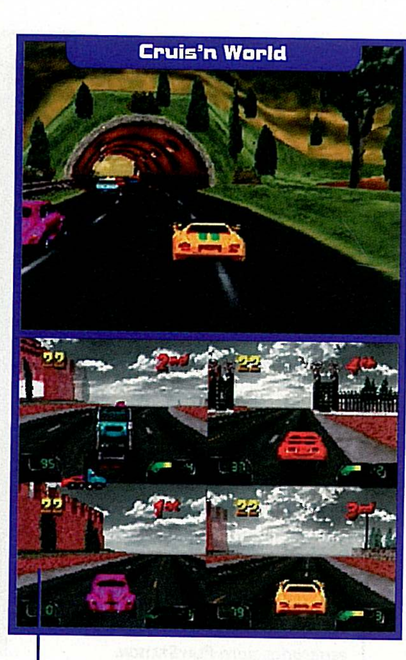


Zero Divide 2

*ZERO DIVIDE 2 es fiel al estilo de su predecesor, uno de los primeros beat'em up para PLAYSTATION. Las mejoras son notables, con más luchadores, mejores escenarios e impresionantes jefes finales.*




*RARE ha creado un simpático juego de plataformas en 3D. Aparte de la aventura principal, se han incluido dos modos más. Uno para dos jugadores a pantalla partida y un modo Battle para 4 jugadores.*

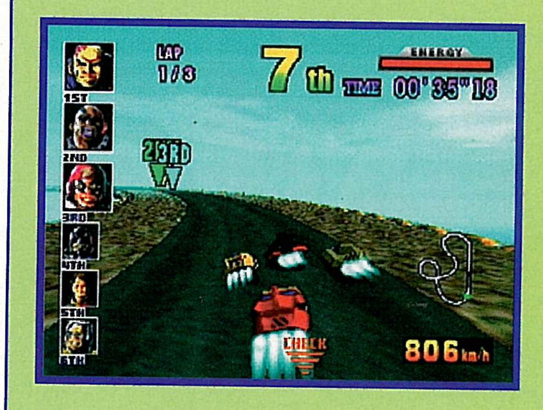



*La segunda parte de CRUIS'N USA recorre los monumentos más famosos del mundo. Podrán competir de 1 a 4 jugadores y realizar increíbles acrobacias como pasar entre dos coches a dos ruedas.*

La «gran N» no ha desaprovechado la oportunidad para mostrar al mundo lo que puede dar de sí ***NINTENDO 64***. El gran maestro, el genio culpable de que Mario sea uno de los personajes del videojuego más famosos y de dar vida a títulos que han marcado un hito en este caprichoso mercado, no pudo faltar a la cita más importante a nivel internacional para periodistas, vendedores y desarrolladores de *software*. **Shigeru Miyamoto** ofreció una rueda de prensa para mostrar en primicia las maravillas que encierra su última creación, LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME. La expectación causada por este título, una de las estrellas indiscutibles de la feria, se vió refrendada en el *stand* de NINTENDO. Todo el mundo quería poner sus manos en el mando de una de las consolas en las que se encontraba el juego, y la verdad es que la espera merecía la pena. La versión de ZELDA para ***NINTENDO 64*** puede disparar las ventas de la consola. Aunque todavía no está confirmado, el juego puede aparecer en el mercado español a finales de año. **Shigeru** también nos informó de que está desarrollando versiones de ZELDA y de TETRIS para la nueva ***GAME BOY COLOR***. La transformación sufrida por la portátil de NINTENDO, con la ***GAME BOY CAMERA*** junto a la impresora y la versión en color, también causaron impacto entre los visitantes al *stand* de NINTENDO. Esta última todavía no cuenta con títulos en su catálogo, pero ya hay compañías que se han puesto en marcha, aparte de Nintendo, como TITUS con

## TITULO ★ ESTRELLA

# F Zero X




**Basado en la obra de Shigeru Miyamoto que tantos recuerdos trae a los usuarios de *SUPER NINTENDO*, F-ZERO X recupera el espíritu de su predecesor para los 64 *bits* de NINTENDO. Lo más sorprendente de este título es la suavidad y la velocidad con que se mueve todo en pantalla. Conservando la jugabilidad de F-ZERO, no sufre ningún tipo de ralentización cuando más de 30 naves se desplazan a toda velocidad y simultáneamente frente a nuestros atónitos ojos. Los 96 *Megas* del juego atesoran 5 modos de juego, *GP Race, Time Attack, VS Battle, Death* y Práctica. El primero, una especie de campeonato, cuenta con 5 pruebas, y cada una de las cuales tiene 6 circuitos. Los jugadores podrán ajustar la cámara desde diferentes puntos para disfrutar al máximo cada carrera.**












*ROGUE SQUADRON, segunda parte de EL IMPERIO CONTRAATACA, BOMBERMAN HERO y MAJOR LEAGUE BASEBALL completan la lista de títulos presentados por NINTENDO.*

Zelda 64

*Link puede realizar casi todo tipo de acciones durante el juego. Por ejemplo, silbar para llamar a su montura y cabalgar libremente.*

TITULO ESTRELLA

## Zelda 64

**La obra más esperada de Shigeru Miyamoto fue una de las grandes estrellas del E3. Por fin pudimos poner nuestras ávidas manos sobre THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME. En la conferencia en la que Shigeru Miyamoto presentó el juego, mientras uno de los componentes del equipo de programación realizaba una demostración, nos quedamos alucinados con la espectacularidad de los gráficos de los 256 *Megas* del juego. El argumento narra la historia de Link, tanto en su infancia como ya adulto. El protagonista se enfrentará de nuevo al malvado Gannon y deberá hallar las tres piedras mágicas que le permitan encontrar el mítico Triforce antes que su eterno enemigo lo consiga.**



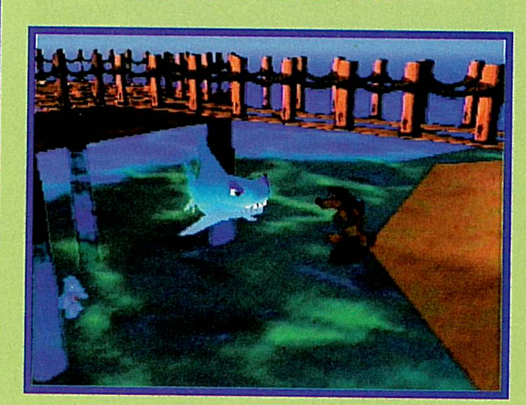






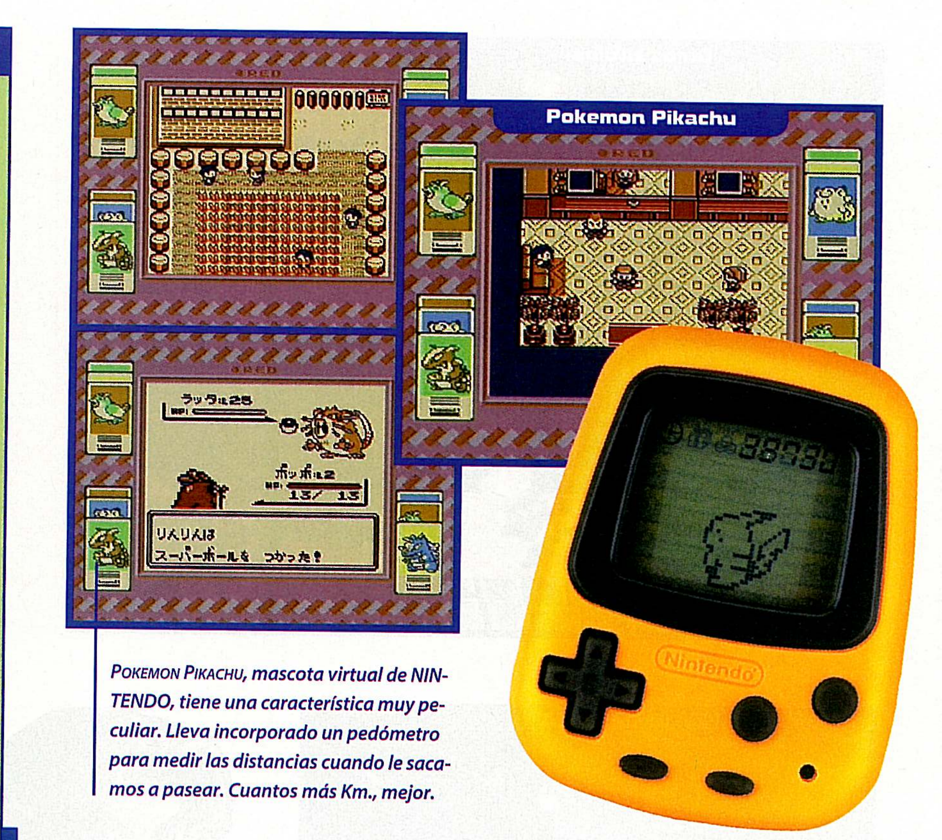
TITULO ★ ESTRELLA

## Banjo & Kazooie

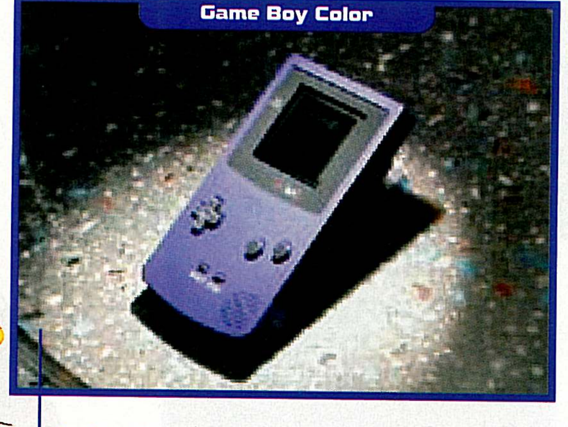


Queda muy poco tiempo para que este juego vea la luz en España. Y como era de esperar, la última creación de la compañía inglesa RARE está despertando el máximo interés en el público. Este plataformas en 3D puede ser, con toda seguridad, el sucesor de S. Mario 64. La pareja protagonista, un oso y una extraña ave, pueden realizar un total de 24 movimientos diferentes. No sólo les servirán para eliminar enemigos, también les ayudarán a solucionar puzzles, acceder a nuevas zonas e incluso transformarse en otros animales. El increíble entorno 3D del juego es uno de los más bellos de todos los tiempos para esta consola.




*Pokemon Pikachu, mascota virtual de NINTENDO, tiene una característica muy peculiar. Lleva incorporado un pedómetro para medir las distancias cuando le sacamos a pasear. Cuantos más Km., mejor.*




*Por fin está aquí. La nueva **Game Boy Color**, que puede generar 56 colores en pantalla, estuvo presente en **E3** y saldrá al mercado en otoño junto a títulos que aún están en desarrollo. Pero lo mejor es que será totalmente compatible con los más de 1000 juegos existentes para esta consola.*

Quest for Camelot, del estilo de Zelda y basado en la película de dibujos del mismo nombre de la WARNER. KEMCO se estrenará con Top Gear Pocket una versión del Top Gear de ***Nintendo 64***. Otros títulos son: Deja Vu II: Ace Harding, segunda parte del clásico, NBA Jam 99 y Turok 2. En lo que respecta al resto de lanzamientos para ***Nintendo 64***, encontramos grandísimos juegos en todos los géneros como podéis ver en estas páginas, y una nueva adquisición de un juego de VIDEO SYSTEM, un simulador de **Fórmula 1** muy realista y capaz de competir con F1'99 de PSYGNOSIS para ***N64***.

# RACE LEADER 32/64

## SENSACIONES SIN LÍMITES

¿?



Personaliza tu posición de conducción:
El único volante regulable en altura e inclinación.

Compatible para juegos NINTENDO 64 y PLAYSTATION, 100% analógico y digital.

Más posibilidades: Cruz de dirección y botones de acción para cualquier juego.
Cambio de marchas tipo F1.
Posibilidad de conducción con o sin pedales.

Y para sensaciones aún más fuertes, tienes en opción el Shock Memory Pack 64.




http://www.guillemot.com/spain/

PENINSULA




Tel. 93 491 47 48 - 93 491 47 54

CANARIAS



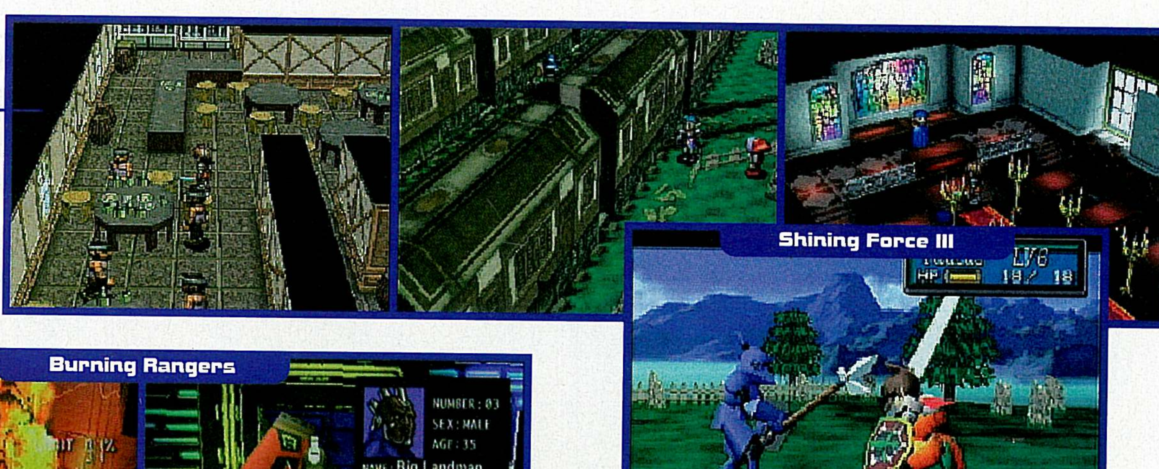

Tel: 928 330 300



UBI SOFT S.A.
Edificio Horizón - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.es



*SHINING FORCE 3 es la última y la más brillante entrega de esta saga para* ***SATURN****, consta de tres capítulos de los que por el momento sólo podremos disfrutar de uno en* ***España****.*

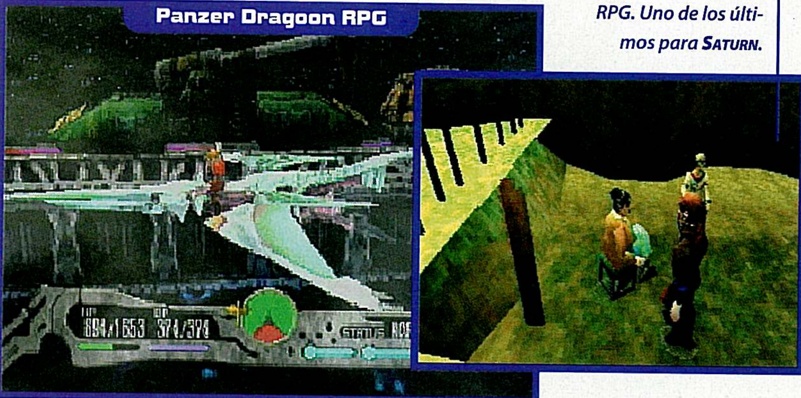



**Burning Rangers**

NUMBER : 03
SEX : MALE
AGE : 35
NAME : Big Landman

*Esta puede ser la última oportunidad de contemplar un título del SONIC TEAM en los 32 bits de SEGA. El buen hacer de estos programadores queda plasmado en un juego de bomberos espaciales, en el que tendrás que apagar incendios y liberar, como un héroe, a las víctimas.*

En el *stand* de SEGA toda la atención se concentraba en el posible «bautismo»de ***DREAMCAST*** ante el público. Sin embargo, la compañía ha preferido ser cauta y sólo hizo una presentación a la prensa en un teatro de la ciudad norteamericana. Las primeras impresiones son buenas, aunque teniendo en cuenta la fecha de lanzamiento para el mercado japonés (finales de año) todavía es muy pronto como para sacar conclusiones. Así estaban las cosas, y los juegos presentados para ***SATURN*** en **Atlanta** son conocidos por todos los seguidores de nuestra revista. BURNING RANGERS, el aclamado PANZER DRAGOON RPG y SHINING FORCE III formaban el trío de lo que pueden ser la última hornada de títulos para ***SATURN***. También se prestó un espacio considerable a las novedades de ***COIN-OP***, entre las que destacaba un simulador de pesca.




*Aunque ya se encuentra en nuestro país, SEGA presentó un juego de indudable calidad como PANZER DRAGOON RPG. Uno de los últimos para* ***SATURN****.*

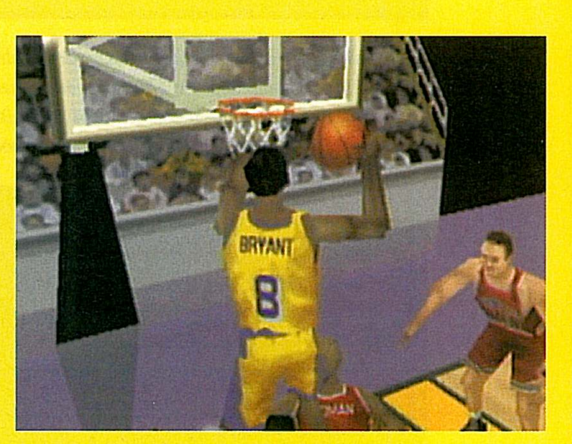
**NUEVA ★ CONSOLA**

## Dreamcast

**Esta es la máquina en la que SEGA tiene depositadas todas sus esperanzas. Y no es para menos. El potencial que atesora esta consola marca la entrada en una nueva generación. Varias compañías europeas ya han confirmado que están desarrollando juegos para *DREAMCAST*, como BIZARRE o RED LEMON. Lo mismo ocurre en Japón, donde CAPCOM y KONAMI han puesto en marcha proyectos para los 128 *bits* de SEGA. En Atlanta asistimos a una conferencia para la prensa mundial, donde el presidente de SEGA América presentó el producto y se mostraron imágenes de un juego de naves con una calidad gráfica sin precedentes. En Europa tendremos que esperar a finales de 1999 para disfrutar con la potencia de *DREAMCAST*.**






**KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE.**
**EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64.**

***Con la posibilidad de jugar con cuatro jugadores simultáneos y compatible con rumble pack.***





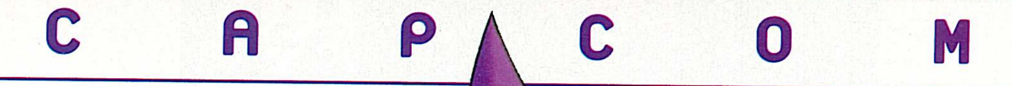






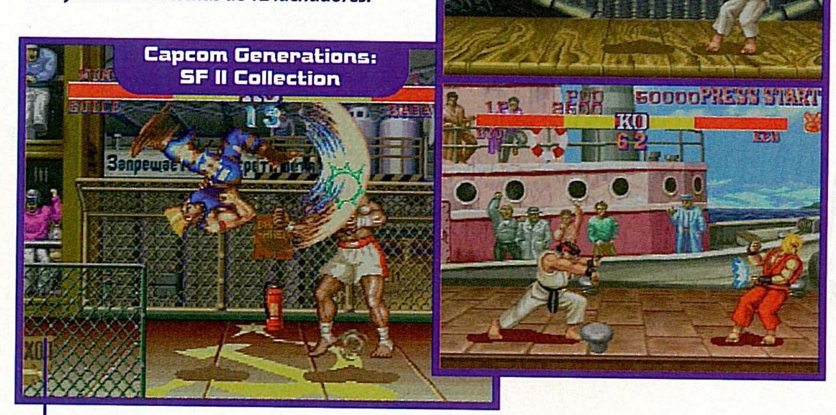


www.nintendo.es






Agosto será el mes elegido por CAPCOM para lanzar en **USA** la versión PLAYSTATION de este reciente éxito de los recreativos, protagonizado por las parodias SuperDeformed de la familia STREET FIGHTER. Humor y adicción con más de 12 luchadores.




Aunque es una lástima que no incorpore finalmente el STREET FIGHTER original, esta recopilación caerá como una bomba entre todos aquellos fans de la lucha que disfrutaron en 1991 como enanos de la primera recreativa con seis botones. SF II COLLECTION incluye tres titulos: STREET FIGHTER II, STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION y STREET FIGHTER II TURBO HYPER FIGHTING.



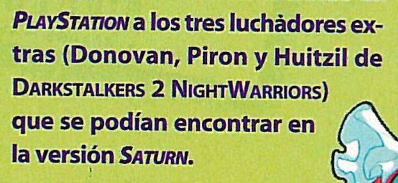

Sin duda alguna, uno de los platos fuertes de todo el **E3**. CAPCOM reúne en un único CD para PLAYSTATION los míticos GHOSTS' N GOBLINS (1985) y GHOULS' N GHOSTS (1988) de los recreativos junto al SUPER GHOULS 'N GHOSTS de **SNES** (1991). Una recopilación soñada por todos, que al fin se hará realidad en Septiembre, siendo el primero de los GENERATIONS en salir al mercado.

TITULO ★ ESTRELLA

## Darkstalkers 3




CAPCOM sorprendió a propios y extraños anunciando (y mostrando) la adaptación a *PLAYSTATION* de la tercera recreativa de DARKSTALKERS. Teniendo en cuenta que el juego en su versión *SATURN* requería del uso del flamante cartucho de 4MB, resulta sorprendente cómo la gente de CAPCOM ha conseguido dar vida en la máquina de SONY a los 18 luchadores del juego, aunque sea sacrificando *frames* de animación como ya sucediera con X-MEN VS STREET FIGHTER. Será cosa de echarle un vistazo profundo más o menos por el mes de Octubre, que será cuando vea la luz en las tiendas de **EE. UU.** Entonces podremos comprobar si finalmente CAPCOM ha incluido en *PLAYSTATION* a los tres luchádores extras (Donovan, Piron y Huitzil de DARKSTALKERS 2 NIGHTWARRIORS) que se podían encontrar en la versión *SATURN*.





**Capcom Generations: 1942**

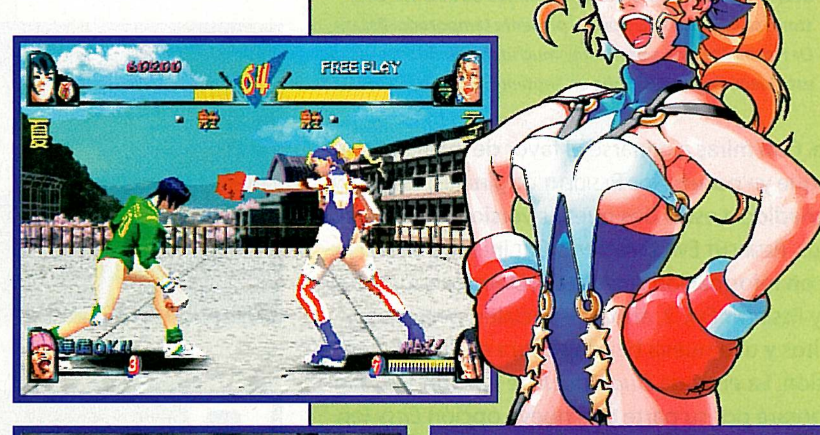
*Entre medias de las recopilaciones de Ghosts 'N Goblins y Street Fighter II, el mes de Octubre verá el lanzamiento de otro volumen de Capcom Generations dedicado a un nombre mítico dentro de los shoot´em-up: 1942. Este clásico del 84 llegará acompañado de su secuela 1943 y 1943 Enhanced (una versión del anterior jamás vista hasta ahora fuera de **Japón**).*

Coronado por tres gigantescas estatuas de Ryu, B.B. Hood (la caperucita de Darkstalkers 3) y la despampanante Tiffany de Rival Schools, el *stand* de CAPCOM fué uno de los más visitados de todo el **E3**, y ciertamente uno de los más espectaculares. Reproduciendo el exterior de una mansión (con su *zombie* de Resident Evil asomando el hocico por una ventana) y un sinfín de las más recientes máquinas recreativas de la compañía (Marvel Vs Capcom, Star Gladiator 2…), CAPCOM mostró sus más inmediatos lanzamientos para ***PlayStation*** y ni uno sólo para ***Saturn***. Al contrario que en **Japón**, donde CAPCOM abastece continuamente de títulos a la máquina de SEGA (el más reciente, DarkStalkers 3), su filial americana parece haber abandonado definitivamente a su suerte a ***Saturn***, esperando quizá al lanzamiento de ***DreamCast***. Mencionado ya el total monopolio de la máquina de SONY en el *stand* de CAPCOM (y en muchos otros), la noticia estaba en las tres entregas de Capcom Generations, la flamante colección de clásicos de la compañía. Entre Megaman Legends o Pocket Fighter, el afortunado visitante podía echar unas partidas a los inolvidables Ghouls' N Ghosts o 1942, mientras esperaba turno para jugar a las versiónes *Dual Shock* de Resident Evil 2 y RE Director´s Cut, otra de las grandes sorpresas de la

## TITULO ESTRELLA
# Rival Schools




**El título al que más caña dió CAPCOM dentro de su *stand* fué sin duda Rival Schools: United By Fate, un *arcade* de lucha tridimensional al más puro estilo Street Fighter EX. Protagonizado por 14 luchadores procedentes de seis institutos diferentes, Rival Schools: United By Fate permite formar equipo con otro luchador para desarrollar los más devastadores *combos* que puedas imaginar. Entre las mejoras que incorporará la versión *PlayStation* (que llegará a las tiendas a finales de año) destaca la incorporación de un modo de entrenamiento, el siempre útil y habitual modo *versus* para dos jugadores, y un mayor número de voces durante las secuencias intermedias y finales del juego.**
















Producido por PONY CANYON y distribuido en **USA** por CAPCOM, Boardin' 99 se apunta a la moda de los juegos de Snowboarding para ofrecer 8 circuitos y cinco fulanos.







*Aunque ya lleva unas semanas a la venta en **Estados Unidos**, CAPCOM no perdió la oportunidad de mostrar en su stand su apuesta RPG para la presente temporada: Breath Of Fire III. Atentos, porque hay muchas posibilidades de que este juego llegue a **España** en Septiembre vía INFOGRAMES.*

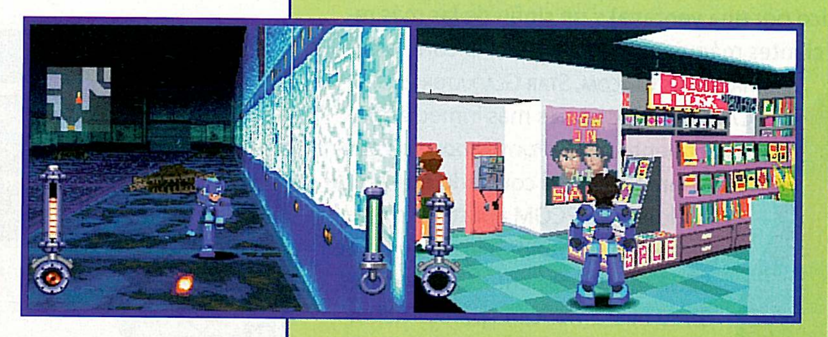
feria. Con miras a ganarse el favor de incluso aquellos que ya poseen los Resident originales, CAPCOM ha añadido a estas dos nuevas versiones jugosos *extras*. Resident Evil Director´s Cut incluirá un CD *extra* con información secreta del Director´s Cut original y Resident Evil 2, armas especiales, personajes ocultos y una nueva banda sonora exclusiva de esta versión. La entrega *Dual Shock* de Resident Evil 2 incorporará por su parte una nueva opción *Easy* (en la que el jugador empieza con un lanzacohetes y munición infinita) y el *Extreme Battle*, un modo de juego cronometrado con tres niveles seleccionables, munición limitada y mucho monstruo (más o menos en la línea del *Battle Mode* del Resident de ***Saturn***). Por último hay que destacar que CAPCOM **America** (al igual que hiciera un poco antes la central nipona) ha firmado con NINTENDO con el objetivo de desarrollar títulos para ***Nintendo 64***. A ver si de esta manera se anima el catálogo de ***N64***.

TITULO ESTRELLA

# Megaman Legends



**Conocido como Rockman Dash en Japón, la esperada entrega con textos en inglés del *Action RPG* de Megaman era otra de las sorpresas que deparaba el *stand* de CAPCOM a sus afortunados visitantes. Tras visitar anteriormente el E3 del 97 en forma de *beta* bajo el nombre de Megaman Neo, Megaman Legends estará en las tiendas estadounidenses en Septiembre, para alegría de sus miles de fans (esperemos que no tarde demasiado en llegar a España). Poco podemos contar de este prodigioso título para *PlayStation* que no mencionáramos ya en su momento en las páginas de Japanmania, salvo que no perdáis la oportunidad de echarle el guante, porque es todo un juegazo.**





*Disputa los mundiales de las cuatro últimas décadas o crea tu propia selección con los astros del balón de 1958 a 1998. Más de 900 equipos, 16.000 futbolistas, 2.000 uniformes y todas las épocas representadas musical y gráficamente.*




**P. Sports Car Racing**

*Professional Sports Car Racing representará fielmente en 3D y con el máximo detalle cada uno de los circuitos y vehículos del juego, teniendo en cuenta sus especificaciones técnicas reales. Todos ellos se basarán en los trazados y coches pertenecientes al campeonato **Sports Car Supreme GT** del que VIRGIN INTERACTIVE es uno de los patrocinadores oficiales.*

VIRGIN INTERACTIVE se ha caracterizado por sus productos para el entorno *PC*, y hasta el momento tan sólo habíamos podido disfrutar de las conversiones de sus impecables juegos de estrategia, Command & Conquer y Red Alert para ***PlayStation***. Este año parece ampliar sus horizontes en en el mundo de las consolas con prometedores títulos. Abarcando géneros deportivos como el fútbol, para aprovechar el tirón del mundial con Viva Football, y los simuladores del mundo del motor con Sports Car Racing y Super Bikes World Championship. Este último aún se encuentra en desarrollo para los 32 *bits* de SONY, pero puede suponer una agradable sorpresa para la próxima temporada. Aunque el título que más captó nuestra atención fue Thrill Kill. Un juego de lucha desarrollado por SPELLING ENTERTAINMENT, de marcado aspecto *gore*, y uno de los pocos para ***PlayStation*** en el que pueden jugar cuatro a la vez. La brillantez de sus gráficos y la mecánica del juego son impresionantes.




*Por ahora sólo se encuentra disponible la versión para Windows 95. Pero en breve tendremos más información sobre la entrega de **PlayStation** de este magnífico simulador de motociclismo, Super Bike World Championship.*

TITULO ★ ESTRELLA

## Thrill Kill





**Este juego de lucha, que tiene como escenarios manicomios, carnicerías o depósitos de cadáveres, es digno de la mente de Wes Craven. Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, aunque Thrill Kill también integra modos de juego para 1, 2 y 3 personas con todo tipo de golpes y *combos*. Además del aspecto tétrico de los escenarios, la sangre de los contendientes y las melodías siniestras contribuirán a ensombrecer aún más el ambiente durante los intensos combates.**

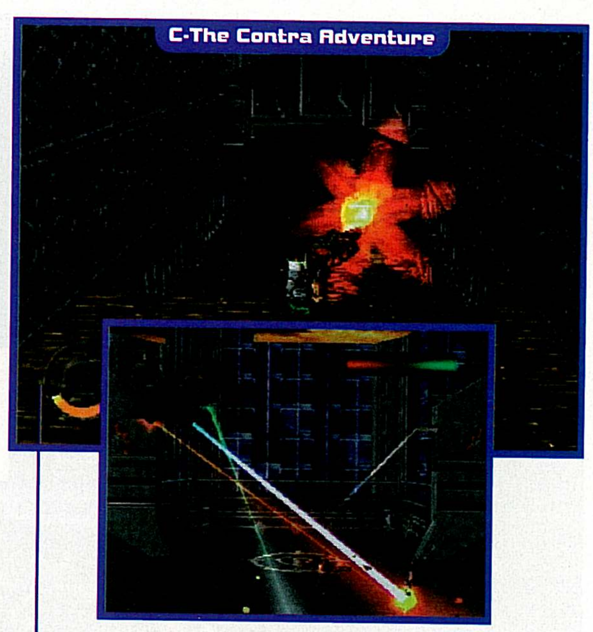
# K O N A M I

## Hybrid Heaven



Una nave cargada de seres experimentales se estrella en una megalópolis americana del futuro. Los monstruos invaden la ciudad y un grupo de fuerzas especiales es el encargado de eliminarlas antes de que la catástrofe se extienda por todo el país y el mundo.

## C-The Contra Adventure



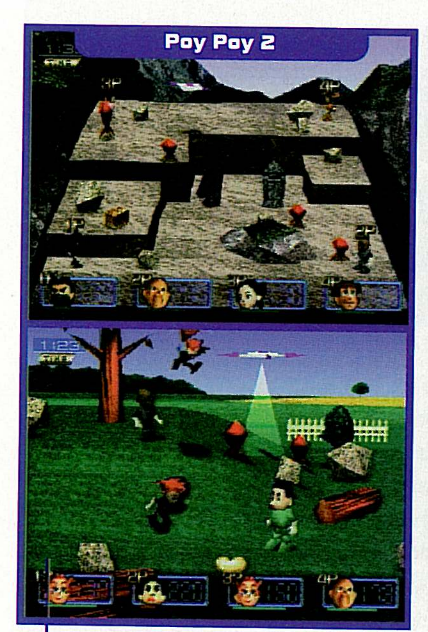
KONAMI ha combinado lo mejor del clásico para dar vida a la versión de 32 bits. El jugador contará con ocho tipos de armas diferentes y varias perspectivas, incluyendo el clásico scroll lateral de toda la vida. Jefes finales enormes, puzzles y acción a raudales configuran la nueva entrega de CONTRA para 32 bits.

## Deadly Arts



El primer juego de lucha poligonal de KONAMI para **NINTENDO 64** destaca por su originalidad. El jugador podrá crear su propio personaje, tanto físicamente como en lo que al estilo de lucha se refiere. Además, hay doce luchadores y unos escenarios interactivos muy realistas.

## Poy Poy 2



Tal y como ocurría con su predecesor, POY POY 2 apuesta por la diversión a tope y una adicción sin límites. Además del modo historia, con 10 mundos, también hay una modalidad para cuatro jugadores.

## Azure Dreams




Los creadores de VANDAL HEARTS y SUIKODEN vuelven a la carga con un RPG épico. Adiestra criaturas para convertirlas en fieles aliados y descubrir lo que está sucediendo en la Torre de los Monstruos.

La variedad exhibida por KONAMI en el **E3** abarcaba todo tipo de géneros. Y con títulos destacables en todos ellos. Desde ISS PRO 98, en el terreno deportivo, pasando por la superestrella que escribirá su nombre con letras de oro, METAL GEAR SOLID, hasta incursiones en el terror gótico con una aventura espeluznante, SILENT HILL. El *stand* donde la compañía exhibía sus productos giraba en torno a METAL GEAR. Como si se tratara de una fortaleza varios, hombres con uniformes militares y más músculos que Rambo, acompañados por unas féminas con curvas insinuantes y caras felinas que portaban enormes metralletas en sus manos, guardaban la entrada del lugar. Una vez dentro, el espéctaculo se desataba y no sabíamos donde posar nuestros ojos. Si en los expositores con los juegos y las esculturales y bellas azafatas, o en la pantalla gigante en la que se mostraron durante los tres días de la Feria vídeos sin descanso. Allí pudimos tomar constancia de la espectacular e impactante *intro* de SILENT HILL, contemplar imágenes de CASTLEVANIA para ***NINTENDO 64*** en plena acción y, cómo no, las inevitables secuencias de METAL GEAR. Hacerse un hueco en el expositor donde se encontraba este juego costaba sudores, y aún así, **NEMESIS** pudo asomar su enorme nariz y consiguió probar las excelencias del juego, aunque sus preferencias por mostrar su dominio introduciendo el balón por ángulos inverosímiles acabó arrastrándonos hasta ISS PRO 98. Este era un juego de referencia obligada

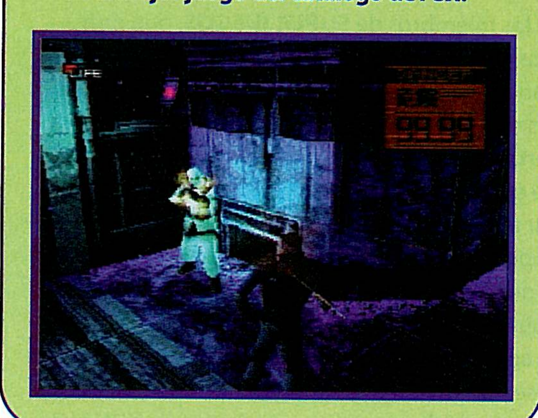
## TITULO ★ ESTRELLA

# Metal Gear Solid






Este es el título para *PlayStation* que acaparó toda la atención y las mejores críticas del público en **Atlanta**. No era para menos. Metal Gear Solid es un juego que supera todo lo visto hasta el momento. El protagonista, Solid Snake, tiene que introducirse en una base terrorista de **Alaska** y rescatar a la sobrina de su Comandante. Todo el juego está diseñado en 3D, cuidando hasta el más mínimo detalle como el vaho de los guardias debido al gélido clima de **Alaska**. Tras una *intro* alucinante en tiempo real, Solid Snake entra en la base. Tendrá que hacer uso de sus habilidades para sortear a los guardias o acabar con ellos. Puede hacerlo con un arma o con sus propias manos. Metal Gear Solid tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor juego del catálogo de *PSX*.

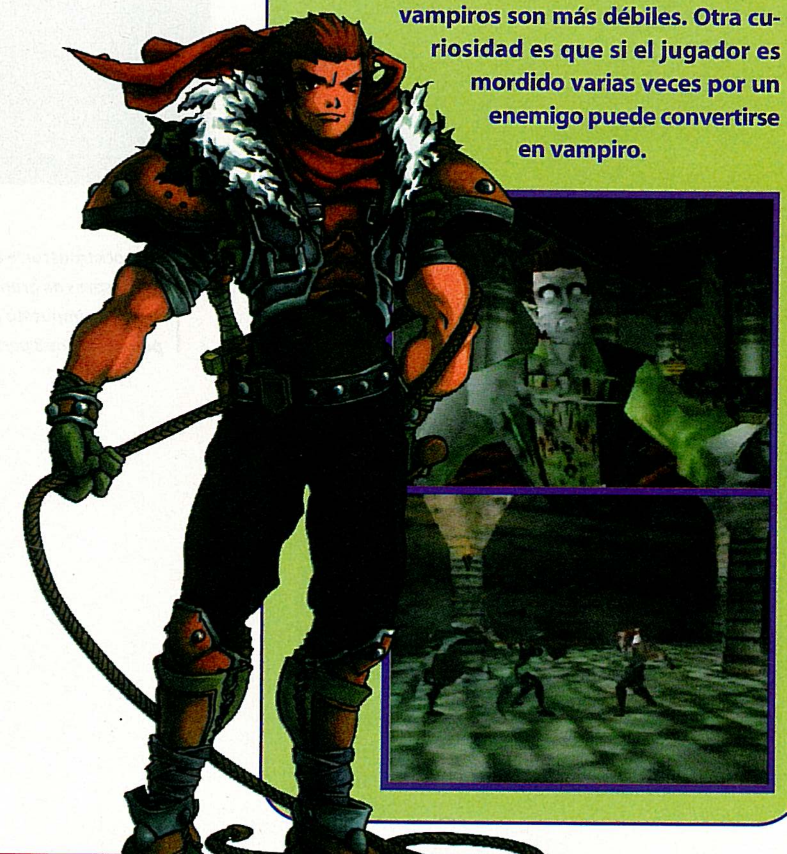


## TITULO ★ ESTRELLA

# Castlevania 64



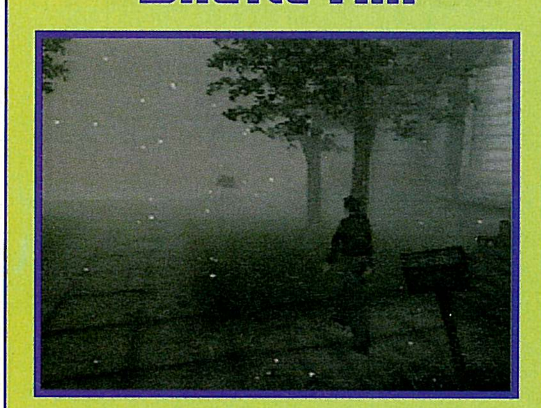
Después de tantos rumores y noticias sin confirmar, la entrega de Castlevania para *Nintendo 64* es toda una realidad. Será la primera versión de la mítica saga con gráficos en 3D. No es ésta la única diferencia respecto a títulos anteriores. El argumento es exclusivo y los personajes totalmente nuevos. Un total de 4 protagonistas conforman el plantel de Castlevania 64. Schneider Belmont, miembro de la famosa familia de cazadores de vampiros; Cornell Reinhardt, un luchador capaz de transformarse en lobo; Carri Eastfield, una niña de 12 años con poderes mágicos y Kola, un fanático de las motosierras. El momento del día afecta al desarrollo del juego. Durante las horas de luz los vampiros son más débiles. Otra curiosidad es que si el jugador es mordido varias veces por un enemigo puede convertirse en vampiro.



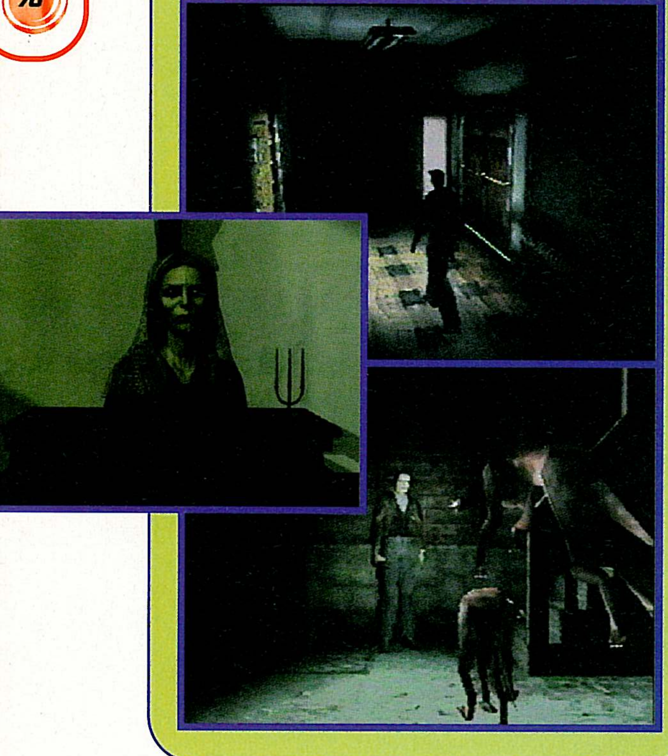




## TITULO ESTRELLA
# Silent Hill

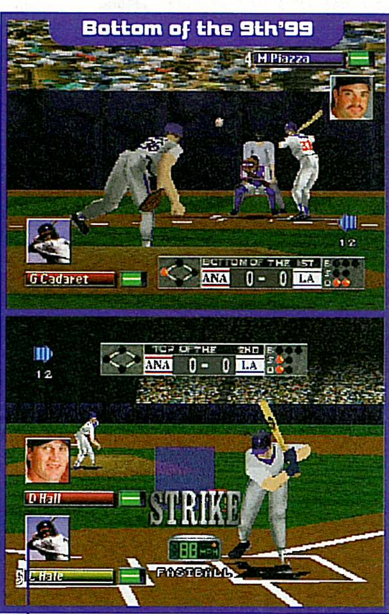


Los juegos de terror han pasado a formar uno de los géneros más productivos de la nueva generación de consolas. KONAMI se introduce en este terreno con SILENT HILL, una aventura poligonal con un guión inquietante. El protagonista llega a la ciudad de Silent Hill, una tranquila villa visitada por turistas despistados, y sufre un accidente de coche. Cuando se recupera comprueba que su hija ha desaparecido y es aquí donde el jugador entra en acción. Tendrá que buscar a la niña por la misteriosa localidad, cubierta por la bruma por el día e invadida por una densa oscuridad nocturna. Gráficos en *FMV* impresionantes, realistas efectos de luz y unas melodías que ponen los pelos de punta te trasladarán a otro mundo.






*Una gigantesca nave alienígena impacta contra el océano. Un humano intenta escapar de la nave, pero antes tiene que encontrar a su mujer eliminando enemigos en las cuatro biosferas de la aeronave.*




*16 estadios renderizados, jugadores diseñados en 3D con magníficas texturas, una mecánica totalmente arcade y múltiples ángulos de cámara para hacer las delicias de todos los amantes del béisbol.*




*G-SHOCK transcurre en el mundo submarino, donde cavernas y barcos hundidos esconden tesoros de gran valor para mejorar tu equipación. KENSEI - THE SACRED FIST, siguiendo el patrón impuesto por los beat'em-up de SEGA, es el segundo título de lucha de KONAMI para **N64**. Los 8 personajes iniciales pasarán a ser 20 tras derrotar a todos tus enemigos.*

para los miembros de **SUPER JUEGOS**, que disfrutamos de lo lindo probando la versión americana, llegando a disputar algunos encuentros internacionales contra periodistas de otros países asistentes al certamen, en los que siempre salimos victoriosos. Ante esta muestra de calidad tan sólo nos resta esperar a la aparición de estos títulos en el mercado europeo. En **EE. UU.**, la mayoría de los juegos estaban previstos para Otoño y Primavera, así que todavía tendremos tiempo de ofrecer una información más amplia y detallada sobre METAL GEAR SOLID. Graba ese nombre en tu memoria, el de CASTLEVANIA 64 y el del resto de magníficos productos de KONAMI.

El cura de mi barrio
a menudo me decía:

"Hijo mío, siempre es mejor
dar que recibir."





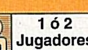
TECMO




DEAD OR ALIVE™

**O das o recibes**








Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102




Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

TBWA

**"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO**
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TITULO ESTRELLA

## Moto Racer 2

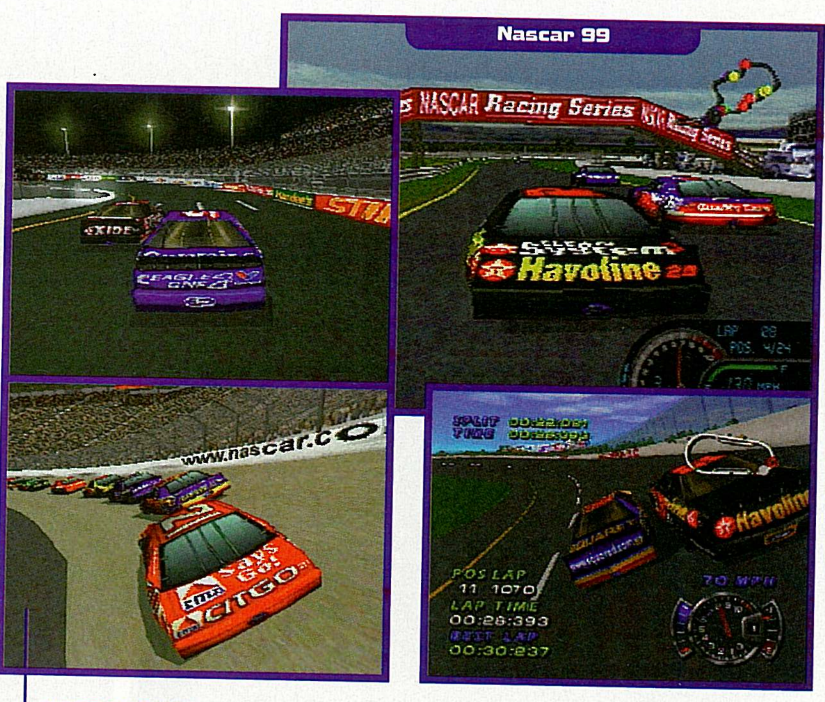


MOTO RACER 2 ha perfeccionado lo que pudimos ver en la primera entrega de este simulador de motos para *PLAYSTATION*. Se mantiene la división entre motos de carretera y motocross, pero la variedad en los circuitos ha sufrido un cambio importante. Ahora hay 30 trazados completamente nuevos situados en escenarios reales como el desierto el Sahara o la selva amazónica. El despliegue gráfico del juego va desde las condiciones atmosféricas, lluvia, nieve y tormentas de arena incluidas, a efectos de luz con sombras que dan mayor riqueza gráfica a todos los circuitos de MOTO RACER 2. Hay dos modos de juego, arcade para los que prefieran la acción, y simulación para aquellos que se decanten por una conducción afectada por las condiciones del trazado y de la moto.



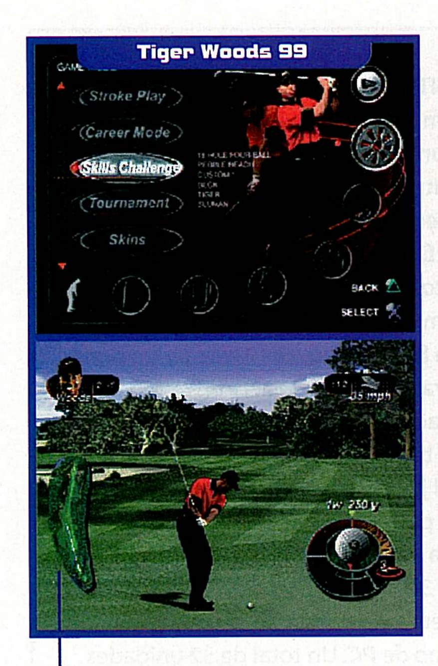


Nascar 99

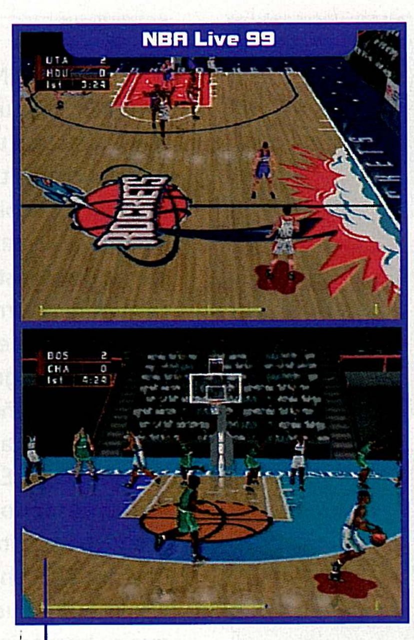



*ELECTRONIC ARTS conmemora el 50 aniversario de esta competición automovilísitica con el lanzamiento de NASCAR 99 para **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64**. 31 Pilotos competirán en 18 circuitos acompañados por composiciones de **Joe Satriani** y **Stevie Ray Vaugan**.*

ELECTRONIC ARTS es una de las compañías más grandes del sector, y así lo quiso dejar reflejado en su *stand*. El impresionante aspecto del lugar estaba coronado por un ring de boxeo en el que el mismísimo **Oscar de La Hoya** y **Sugar Ray Leonard**, estrellas de dicho deporte, combatieron aunque esta vez con el nuevo título de esta compañía, KNOCKOUT KINGS 99. Una presentación por todo lo alto. No podían faltar a la cita de este año otras series deportivas de gran renombre. La nueva entrega de MADDEN NFL 99; el último NHL 99, actualizado y tan divertido como siempre; NBA Live 99, que se perfila como uno de los mejores simuladores de baloncesto para la próxima temporada y TRIPLE PLAY 99, un título indispensable para los seguidores del béisbol. En esta ocasión se incluye un nuevo modo para principiantes, una perspectiva innovadora en primera persona para batear, más cámaras y los 30 estadios de la liga americana recreados con todo detalle y una cuidada ambientación sonora del público coreando los mejores momentos de cada partido. En algunos monitores se mostraban las primeras imágenes de TEST DRIVE 5, que al tratarse de una versión muy temprana del juego apenas pudimos comprobar los cambios sufridos respecto a la anterior entrega. Desmarcándonos del género deportivo, hubo dos juegos que llamaron nuestra atención. El primero, SMALL SOLDIERS, es una adaptación de la película creada por DREAM WORKS INTERACTIVE para ***PLAYSTATION***. A la




*EA no ha podido elegir mejor a la estrella para su próximo título de golf para los 32 bits de SONY. El juego incluye los campos y un total de 9 jugadores de uno de los torneos más prestigiosos de golf, la PGA.*




*La compañía americana sigue apostando fuerte por una de las sagas que más éxito ha conseguido entre los usuarios de consola. NBA LIVE 99 se encuentra todavía en pañales pero promete seguir la racha.*






*Encarnando a un policía tendrás que acabar con la delincuencia de **Los Angeles** en el año 2100 con un súper vehículo de asalto y las armas más avanzadas de la época.*

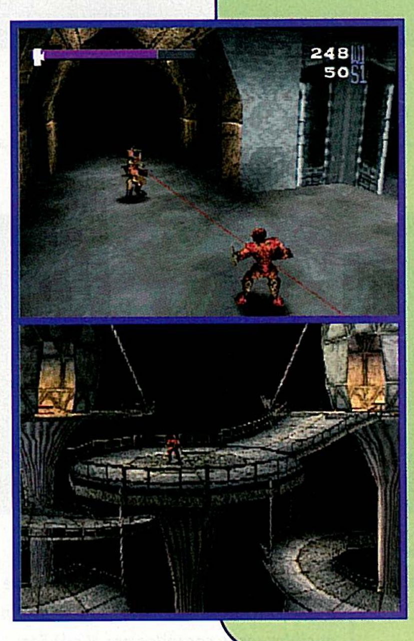
espera de que la película se estrene en nuestro país, te podemos adelantar que el juego tenía toda la pinta de ser muy divertido y con un entorno gráfico en 3D bastante depurado. En cuanto al último título para ***PLAYSTATION***, L.A.P.D. 2100 AD, sólo pudimos obtener las pantallas que te mostramos y enterarnos ligeramente del argumento.

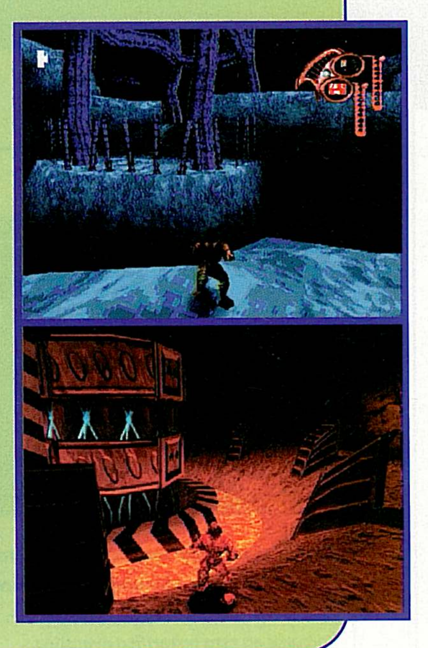
TITULO ESTRELLA

## Small Soldiers

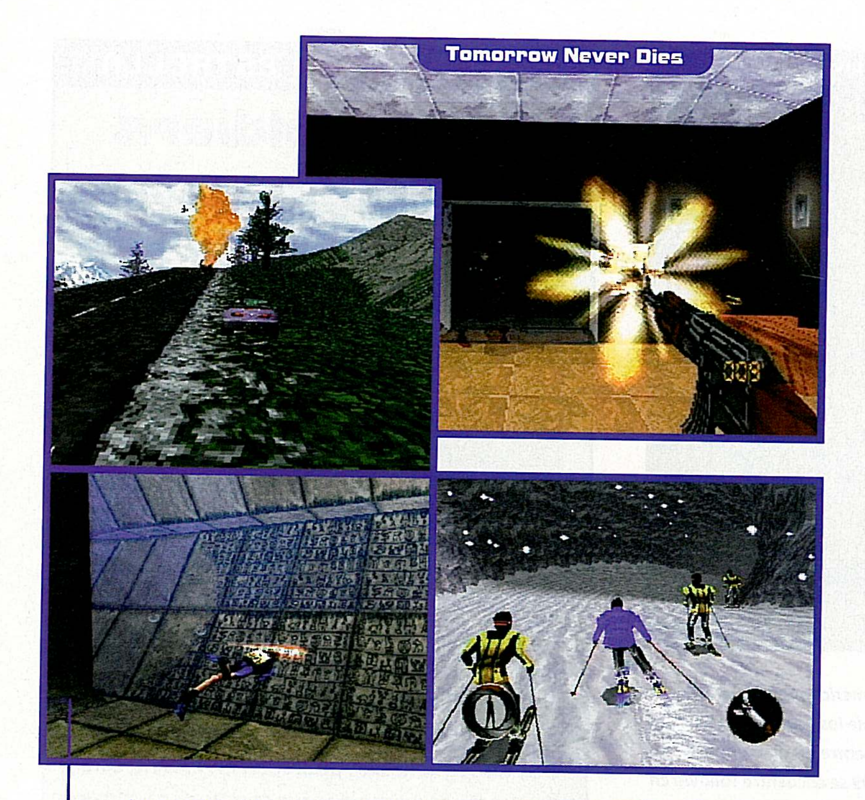


**DREAM WORKS INTERACTIVE ha desarrollado este título para *PLAYSTATION* basado en su película animada por ordenador del mismo nombre. A lo largo de los 15 niveles que comprende el juego tendrás que controlar a los soldados de juguete que aparecen en el film, colocar trampas y emplear tus tropas para conseguir los objetivos de cada una de las misiones. Además de los protagonistas, en SMALL SOLDIERS podemos encontrar 14 personajes más, algunos pertenecientes a la película y otros diseñados exclusivamente para el juego. Diez tipos de armas, que podrás usar tanto en el modo normal como en la modalidad para dos jugadores. En esta última, a pantalla partida, podrás elegir entre los dos bandos que compiten en la aventura y divertirte como un enano. El sonido ha sido cuidado hasta el mínimo detalle, y Tommy Lee Jones ha grabado las voces para el enemigo principal del juego.**





# MGM INTERACTIVE




MGM INTERACTIVE, a pesar de no contar con un gran número de lanzamientos, quiere hacerse un hueco en el mercado del videojuego. Los tres títulos presentados para ***PLAYSTATION*** pueden ser la piedra de toque para esta compañía. TOMORROW NEVER DIES nos introduce en el mundo de James Bond justo donde su última aventura cinematográfica terminó. TINY TANK: UP YOUR ARSENAL, de los creadores de ECCO THE DOLPHIN, tiene como principal aliciente grandes dosis de acción a lo largo de 12 niveles diseñados en 3D, en los que el jugador deberá luchar, a bordo de un tanque, contra las tropas enemigas. El juego cuenta también con un interesante modo para dos jugadores. El último producto de esta compañía es WARGAMES. Un juego de estrategia en 3D que en la versión para los 32 *bits* de SONY cuenta con una mecánica más *arcade* que su homónimo de ***PC***. Un total de 32 unidades de combate, de tierra, mar y aire estarán bajo el control de jugador a lo largo de 30 niveles.

*Los creadores de TREASURES OF THE DEEP, el grupo de programación BLACK OPS, han sido los encargados de desarrollar TOMORROW NEVER DIES. Los usuarios de **PLAYSTATION** podrán disfrutar con las aventuras de James Bond con una variedad de niveles nunca vista en un juego. Fases de conducción, de buceo, esquí o tipo DOOM estarán presentes en este prometedor título.*







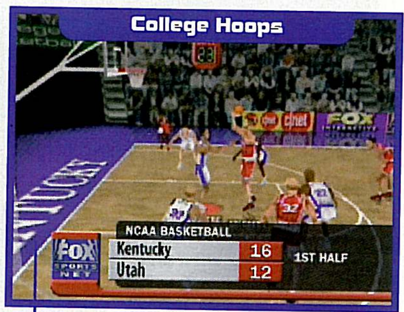




# FOX INTERACTIVE




*Basado en la última secuela cinematográfica de ALIEN, el jugador podrá elegir entre cinco personajes de la película para embarcarse en esta terrorífica aventura.*




*112 equipos de la liga universitaria, la **NCAA**, se dan cita en esta producción de Z-AXIS. Tus tapones, triples y canastas imposibles serán coreados por el público.*

El título más importante presentado por FOX INTERACTIVE era ALIEN RESURRECTION para ***PLAYSTATION***. Desarrollado por la compañía inglesa ARGONAUT SOFTWARE, recrea en una perspectiva en tercera persona el ambiente de pesadillla de la película. Un simulador de baloncesto para ***NINTENDO 64*** también nos causó una magnífica impresión, FOX SPORTS COLLEGE HOOPS '99. La protagonista de EXPEDIENTE X, **Gillian Anderson**, estuvo presente en el *stand* ante el próximo lanzamiento de la aventura de la serie para ***PC*** y ***PSX***, esta última distribuida por SONY en nuestro país.

# ¿DOPPING?

## ¿QUIEN NECESITA DOPPING?

*Para ser el mejor en cualquier deporte no hace falta dopping. Hace falta una alimentación equilibrada, empezando por el desayuno. Por eso hemos mejorado Frosties de Kellogg´s. Ahora te aporta el 50% de las vitaminas B1, B3 y B6 que necesitas cada día para sacarle partido a tu cuerpo, aprovechando al máximo la energía del desayuno. El resto depende de ti.*

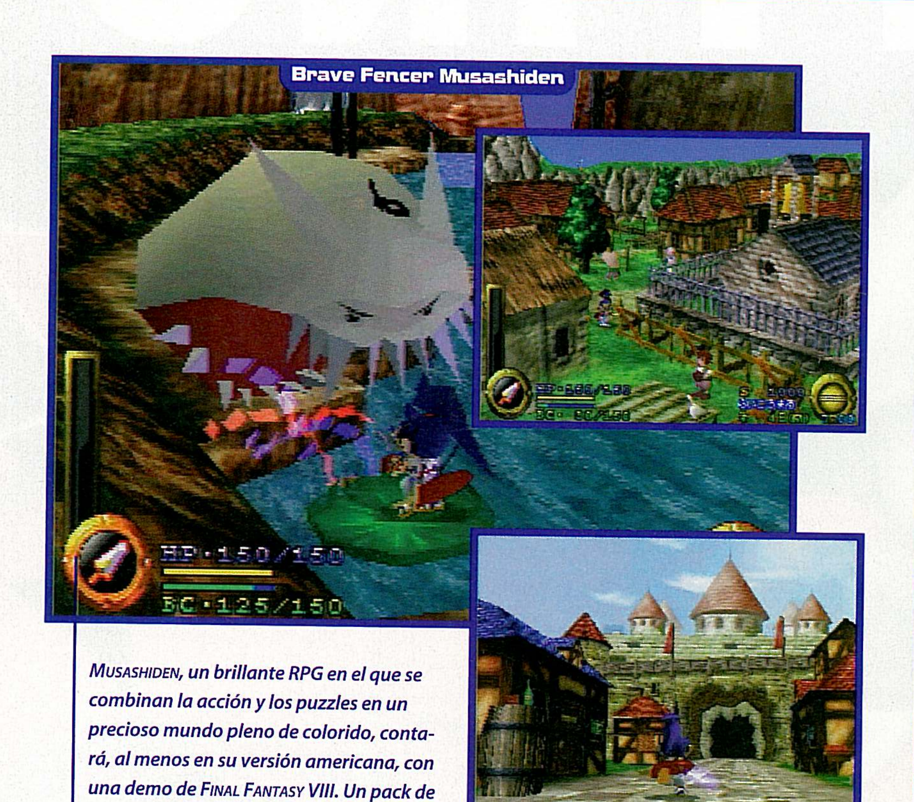



Di sí al deporte y **NO** a las drogas.

Kellogg´s apoya a la Fundación de Ayuda Contra la Drogadicción.

Despierta el tigre que hay en ti.

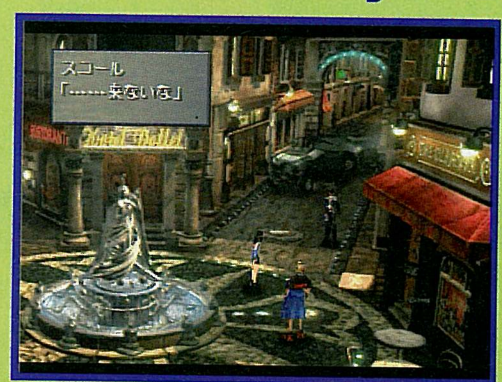
# SQUARESOFT




*MUSASHIDEN, un brillante RPG en el que se combinan la acción y los puzzles en un precioso mundo pleno de colorido, contará, al menos en su versión americana, con una demo de FINAL FANTASY VIII. Un pack de lujo para los usuarios de PLAYSTATION.*

## TITULO ESTRELLA

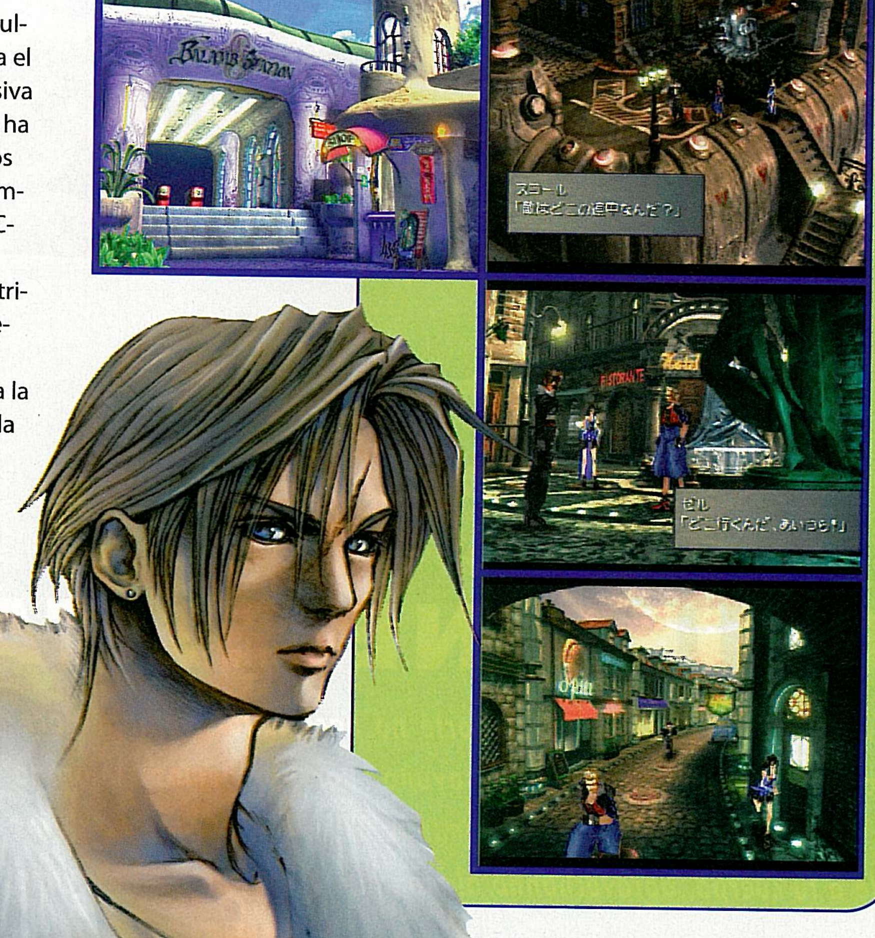
## Final Fantasy VIII



**Los creadores de FINAL FANTASY VII están preparando la última entrega de una saga cuyos títulos han vendido más de 18 millones de copias en todo el mundo. Afirman que están haciendo todo lo posible porque FINAL FANTASY VIII supere todo lo visto en la aventura de Cloud. Con espectaculares (como comprobamos en un vídeo) secuencias generadas por ordenador, detallados escenarios pre-renderizados, batallas en 3D en tiempo real y, por supuesto, contando un historia épica sin igual.**



Hablar de SQUARESOFT es hablar de magia. Es hacer referencia a una de las compañías con mayor número de títulos situados en los primeros lugares de las listas y con defensores a ultranza de sus productos en todo el mundo. Hasta el momento había sido significativa la unión exclusiva entre SONY y esta compañía, que tantas alegrías ha proporcionado a los usuarios de ***PLAYSTATION*** estos últimos 4 años. Por eso, una de las noticias más impactantes del **E3** fue el acuerdo firmado por ELECTRONIC ARTS y SQUARESOFT. La compañía norteamericana llevaba tiempo buscando un distribuidor para sus productos en **Japón**, y ha aprovechado la oportunidad que le ha brindado el destino. Así, ELECTRONIC ARTS SQUARE será para la filial japonesa y SQUARE ELECTRONIC ARTS para la americana. Aún nos queda la duda sobre si este acuerdo abarcará también al mercado europeo. Todo esto fue presentado oficialmente en una conferencia a la que asistieron **Jun Iwasaki**, presidente de SQUARE ELECTRONIC ARTS, **Hironobu Sakaguchi** y **Yoshinori Kitase**, padres de FINAL FANTASY VII. Los primeros frutos de este compromiso los ha dado la publicación de cuatro títulos que en la feria se encontraban ya traducidos al inglés. PARASITE EVE en Septiembre, XENOGEARS en Octubre, BUSHIDO BLADE 2 y BRAVE FENCER MUSASHIDEN



**Bushido Blade 2**

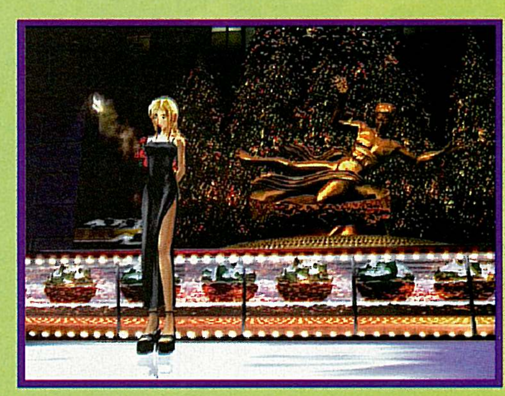



*En la nueva entrega de Bushido Blade podrás encontrar 20 luchadores, nuevos modos de juego, sub-armas y, además, cada luchador cuenta con su propia historia y un final totalmente exclusivo.*

*Xenogears es una experiencia inolvidable. Los increíbles escenarios pueden ser rotados 360º por el jugador para contemplar su belleza desde cualquier ángulo. Sin duda, uno de los mejores RPG de **PSX**.*

## TITULO ESTRELLA

## Parasite Eve

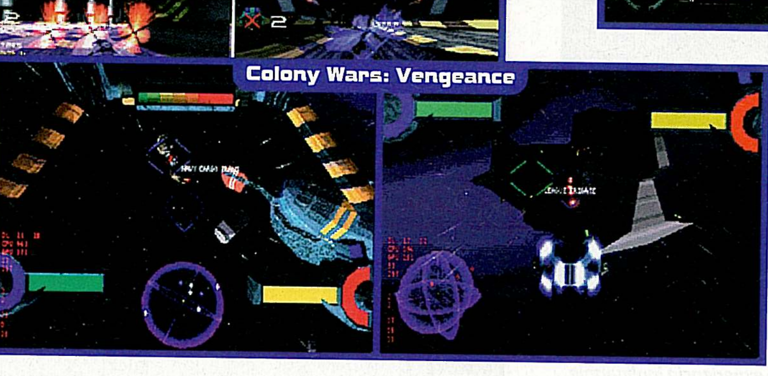


**Hace dos meses os ofrecimos un reportaje en la sección Japanmania sobre este título. El público americano podrá disfrutar con una versión traducida al inglés, posiblemente en Septiembre. A los usuarios españoles sólo nos queda rezar para que esta joya aparezca en nuestro país. SQUARE ha calificado a Parasite Eve como un *RPG* cinemático. Y no les falta razón, porque la mezcla de increíbles secuencias con los gráficos pre-renderizados del juego resulta impactante. A todo ello se unen brillantes melodías ambientales y un argumento cargado de intriga que se ha basado en una de las novelas más vendidas en tierras niponas.**

en Noviembre. Este último incluirá una *demo* de Final Fantasy VIII. La conferencia también fue aprovechada para mostrar a la prensa mundial dos vídeos de poco más de un minuto de duración, sobre la última entrega de la saga Final Fantasy. El juego no verá la luz hasta finales de 1999 en **Estados Unidos** y **Europa**, pero lo que pudimos contemplar resulta prometedor y superará con toda seguridad lo visto en Final Fantasy VII. El aspecto de los personajes nos recordaba en cierta manera el estilo más espigado de Parasite Eve, pero los escenarios prerenderizados mantienen, al menos por ahora, el espíritu de FFVII. Lo mismo ocurría con los combates, que tienen la misma mecánica aunque con gráficos más depurados. Destacaba sobre todo la *intro*, con barcos sacados de un libro de **J. R. R. Tolkien** y un bombardeo incesante. En cuanto al futuro de otros títulos de SQUARESOFT, como la extraña aventura Soukaigi que ya ha aparecido en **Japón**, no fueron presentados en la feria.



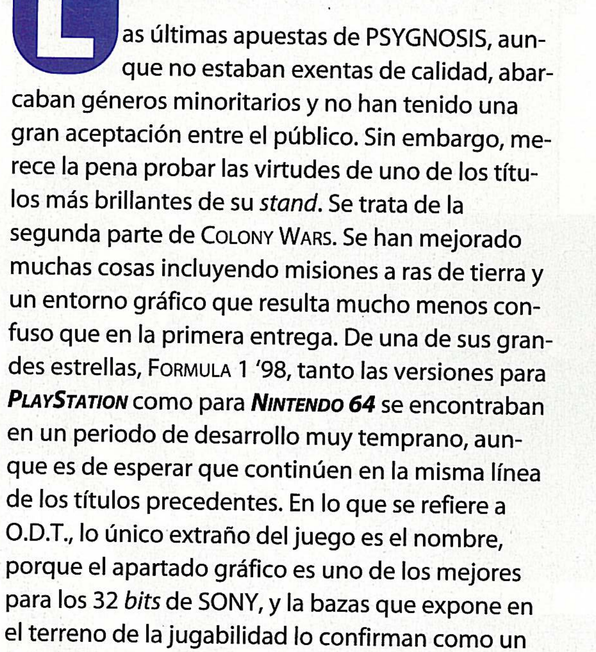



*Wipeout para **Nintendo 64**, con 6 circuitos, 15 modelos de naves y 5 armas completamente nuevas fue, junto a la brillante secuela de Colony Wars para **PlayStation**, uno de los títulos más sobresalientes de las novedades presentadas por PSYGNOSIS.*




*Uno de los juegos en que mayores esperanzas tiene puestas la compañía británica es O.D.T., una aventura de acción en 3D para **PlayStation**. Hay 4 personajes para elegir, un total de 8 fases con 7 niveles cada una y más de 40 enemigos incluyendo espectaculares jefes finales.*



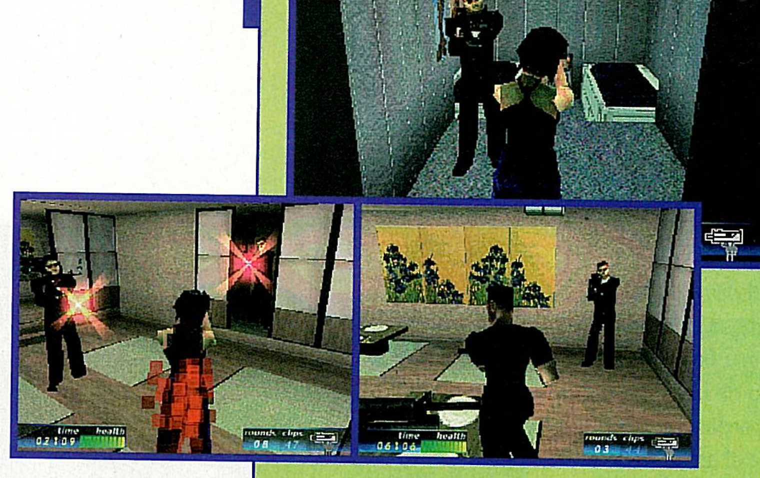
Las últimas apuestas de PSYGNOSIS, aunque no estaban exentas de calidad, abarcaban géneros minoritarios y no han tenido una gran aceptación entre el público. Sin embargo, merece la pena probar las virtudes de uno de los títulos más brillantes de su *stand*. Se trata de la segunda parte de Colony Wars. Se han mejorado muchas cosas incluyendo misiones a ras de tierra y un entorno gráfico que resulta mucho menos confuso que en la primera entrega. De una de sus grandes estrellas, Formula 1 '98, tanto las versiones para ***PlayStation*** como para ***Nintendo 64*** se encontraban en un periodo de desarrollo muy temprano, aunque es de esperar que continúen en la misma línea de los títulos precedentes. En lo que se refiere a O.D.T., lo único extraño del juego es el nombre, porque el apartado gráfico es uno de los mejores para los 32 *bits* de SONY, y la bazas que expone en el terreno de la jugabilidad lo confirman como un título completo y con grandes aspiraciones.

**Attack of the Saucerman**

*Nos encontramos ante un plataformas simpático con grandes dosis de humor para los 32 bits de SONY, en el que un alien viajará a través de 6 periodos históricos.*

## TITULO ESTRELLA

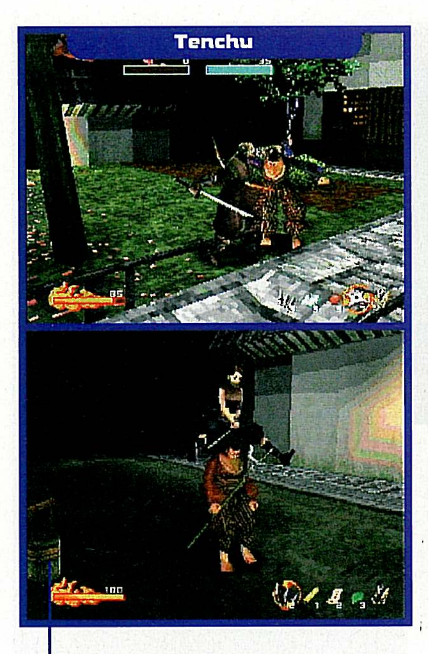
# The Contract



**GoldenEye ha creado escuela, y si no que se lo digan a los señores de PSYGNOSIS. The Contract sigue el esquema de la obra maestra de RARE, para dar vida a un título protagonizado por Natasha y Simon. Dependiendo de quien sea el escogido para protagonizar la aventura, podremos encontrar variaciones en su desarrollo y contemplar que cada uno de los personajes tiene su propio estilo a la hora de vengarse de los matones que terminaron con su familia. Su salida al mercado está prevista para finales de año, y hasta ese momento los usuarios de *PlayStation* no podrán disfrutar de los 16 escenarios de increíble factura en los que tendrán que completar 30 misiones.**

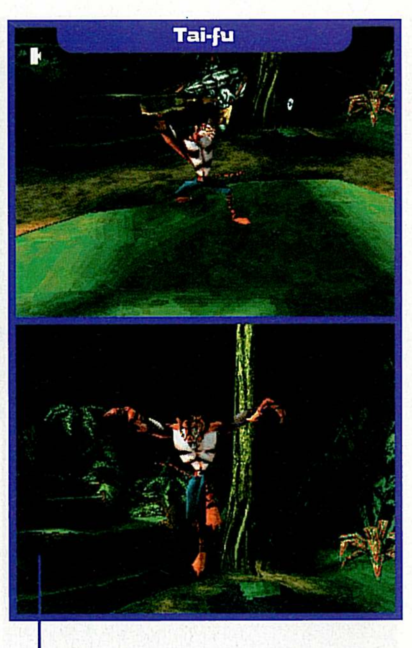
# ACTIVISION

## Tenchu



*La versión que distribuirá ACTIVISION de TENCHU contará con dos fases nuevas y un final más difícil. Sin duda, una gran apuesta después de lo que pudimos contemplar en la entrega japonesa del juego.*

## Tai-fu



*Obra de DREAMWORKS, TAI-FU es un beat'em-up en 3D. La compañía americana ha querido explotar al máximo las capacidades técnicas de **PLAYSTATION** a la hora de crear 20 escenarios de alucine.*

## X-men



*ACTIVISION está colaborando estrechamente con MARVEL en la creación de un beat'em-up en 3D para los 32 bits de SONY. El juego estará protagonizado por los componentes de X-Men, aunque también contará con otros súper héroes.*

Cuando vimos que en los monitores de ACTIVISION se presentaba TENCHU, creación de SONY MUSIC ENTERTAINMENT JAPAN INC., comprendimos que dicho título podría ver la luz en tierras hispanas. Y así nos lo confirmó **Sarah Ricchiuti**, PR Manager de ACTIVISION, con la posibilidad, aún no confirmada, de que el juego esté traducido al castellano. Ojalá sea así.

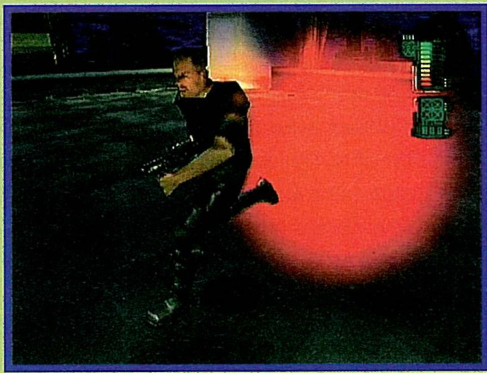
Por otro lado, coincidiendo con la aparición de INTERESTATE 82 para ***PC***, se anunció el inminente lanzamiento de VIGILANTE 8, la versión para ***PLAYSTATION*** de INTERESTATE 76 que se ha desmarcado del original de ***PC*** para ofrecernos un juego tipo TWISTED METAL con unos gráficos preciosistas. Una de las incógnitas dentro del catálogo de la compañía, fue por fin desvelada. El título de ***PLAYSTATION***, protagonizado por **Bruce Willis** verá la luz este otoño.

## Vigilante 8

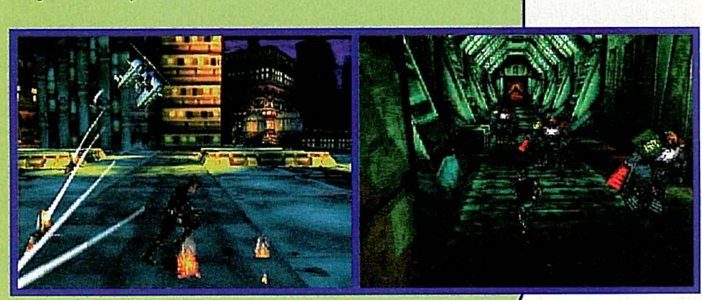


*VIGILANTE 8 hizo gala de una calidad técnica sin competencia, como ya hemos podido comprobar en la redacción. La mecánica del juego no puede negar la clara influencia de TWISTED METAL.*

## TITULO ESTRELLA
## Apocalypse

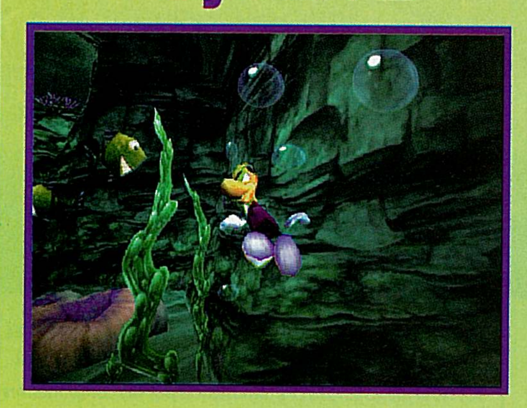


**El año pasado se presentó por primera vez APOCALYPSE, un juego que se ha hecho esperar, y que cuenta con la presencia de Bruce Willis como personaje principal de la aventura. Como tal, tendrá que parar los pies a un falso apóstol que con nanotecnología avanzada ha conseguido dar vida a los cuatro Jinetes del Apocalipsis. El cuarteto de bestias vaga por toda la tierra llevando la destrucción y la miseria a todos los rincones. El juego combina los conceptos de DOOM con una perspectiva en tercera persona y acción a raudales.**

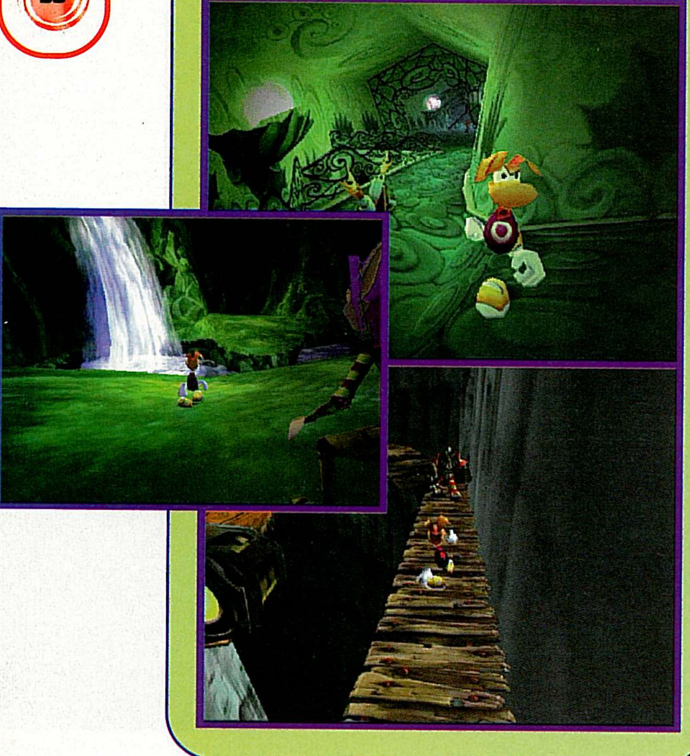


TITULO ★ ESTRELLA

## Rayman 2



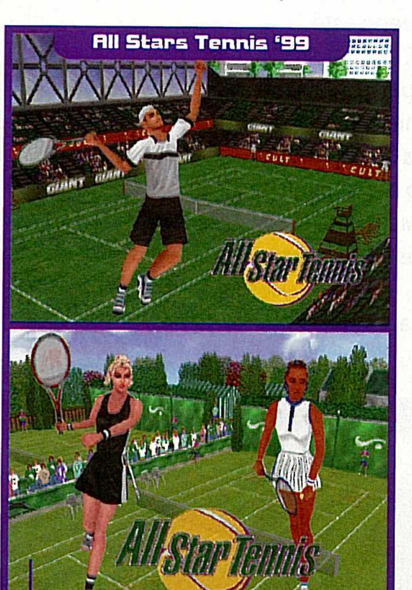
Tras haber permanecido en paradero desconocido por una temporada, nuestro héroe Rayman vuelve a las andadas con un plataformas en 3D cuyo aspecto gráfico es impresionante. Aunque las pantallas que os mostramos aquí corresponden a la versión de *PC* no se esperan muchos cambios en las respectivas entregas para *PLAYSTATION* y *NINTENDO 64*. Los componentes de UBI SOFT han conseguido plasmar con toda fidelidad la belleza y el espíritu del primer RAYMAN. De hecho, la mecánica parece bastante similar. Rayman ha sido aprisionado junto a sus compañeros por un ejército de robots. El consigue escapar, y a partir de ese momento deberá hacer todo lo posible para rescatar a sus congéneres y derrotar al enemigo.

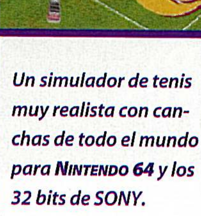





*En este título se nota la mano de los creadores de RAYMAN, aunque ambos juegos sólo tienen en común el encontrarse dentro del género de plataformas 3D. En TONIC TROUBLE verás cómo seres normales se transforman en maquiávelicas bestias tras ingerir un misterioso líquido.*

UBI SOFT es una de las compañías más importantes de **Europa** y situada entre las 25 distribuidoras más punteras del mercado internacional, como ha confirmado en la feria de **Atlanta**. Sus incursiones en el mundo de las consolas no pudieron ser más acertadas como ocurrió con RAYMAN, el primer título de esta compañía para las máquinas de 32 *bits*. Ante el éxito obtenido no ha supuesto una sorpresa la presentacion de una secuela para ***NINTENDO 64*** y ***PLAYSTATION*** bajo el nombre de RAYMAN 2. Aunque por el momento sólo pudimos disfrutar viendo en acción la entrega correspondiente a ***PC***, todo indica que el juego, un plataformas en 3D con todos los ingredientes que auparon a la fama al primer RAYMAN, será uno de los productos estrella de UBI SOFT. Quizá una de las presentaciones más curiosas fue la de un título protagonizado por los entrañables *clicks* de PLAYMOBIL para los 64 *bits* de NINTENDO. No creas que se trata de una aventura para niños, la complejidad de un argumento tipo ZELDA y los guiños de humor se encuentran dirigidos hacia un público un poco más adulto. El resto del catálogo de UBI SOFT también nos deparó gratas sorpresas. TONIC



*Un simulador de tenis muy realista con canchas de todo el mundo para **NINTENDO 64** y los 32 bits de SONY.*

### Hype - The Time Quest

*Imagina adentrarte en el mundo de los clicks de PLAYMOBIL en una aventura tipo ZELDA desarrollada en la Edad Media. Pues eso es precisamente lo que te ofrece HYPE - THE TIME QUEST para **NINTENDO 64**.*

### Shadow Gunner

*Duelos de robots al más puro estilo MECHWARRIOR, aunque con unos gráficos acordes con las últimas producciones para **PLAYSTATION**, pueden hacer las delicias de los amantes de este género.*

## TITULO ESTRELLA
# Buck Bumble




**UBI SOFT es una compañía que, aparte de su producción propia, no duda en adquirir licencias que le puedan reportar jugosos beneficios. En esta ocasión, ha optado por un juego de ARGONAUT SOFTWARE para los 64 *bits* de NINTENDO. La compañía de programación inglesa ha recreado el mundo de una abeja *cyborg* y sus congéneres en un entorno gráfico desarrollado completamente en 3D. El pequeño insecto tendrá total libertad de acción para andar o volar y se las tendrá que ingeniar para conseguir polen de las flores, atacar a los componentes de enjambres alienígenas e incluso realizar acrobáticas piruetas para esquivar proyectiles. Bumble deberá completar un total de 20 fases de lo más delirantes y divertidas. Sólo de esta forma podrá liberar a los insectos nativos de de la esclavitud a la que se ven sometidos por una raza mutante de insectos alienígenas que han invadido su planeta.**

### Scars





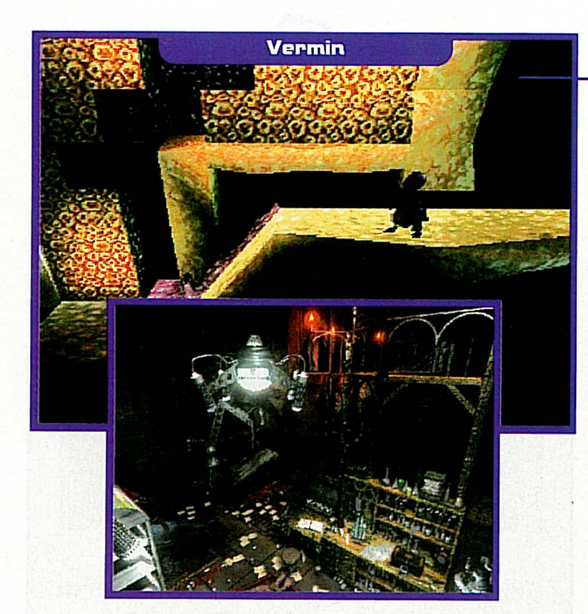


*Carreras de coches alocadas con todo tipo de armas, 9 modelos de coches y el mismo número de circuitos estarán disponibles para **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64** (pantalla inferior).*

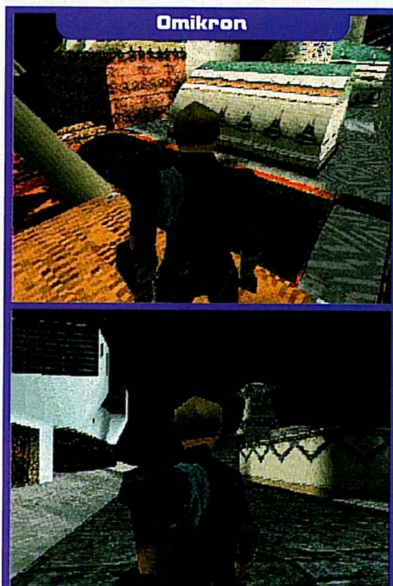
TROUBLE, un juego de plataformas en 3D que ya estuvo presente el año pasado en el **E3** para ***NINTENDO 64***, está a punto de ser terminado. BUCK BUMBLE, de ARGONAUT SOFTWARE, también para ***N64***, nos narra las aventuras de una abeja robot en un entorno gráfico 3D con total libertad de movimientos y una mecánica sencilla y con grandes dosis de diversión.






*Además del esperado TOMB RAIDER III, la compañía EIDOS presentó otros títulos que sin llegar a la calidad del juego de Lara y NINJA pueden resultar platos apetecibles para los usuarios de **PLAYSTATION**. VERMIN, un plataformas; OMIKRON una aventura en 3D y un juego de estrategia.*





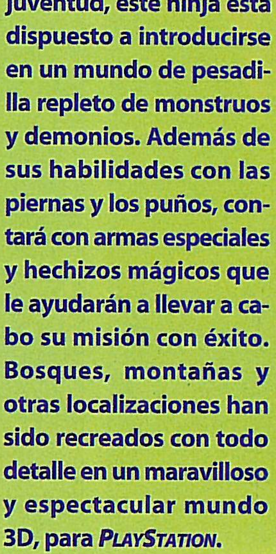


## TITULO ESTRELLA

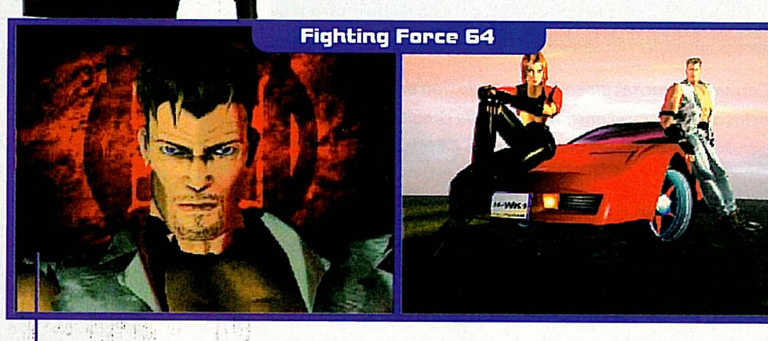
## Ninja



**NINJA: SHADOW OF DARKNESS rivaliza con la tercera entrega de las aventuras de Lara Croft. Para este juego, los señores de EIDOS han diseñado un personaje llamado Kurosawa. Pese a su juventud, este ninja está dispuesto a introducirse en un mundo de pesadilla repleto de monstruos y demonios. Además de sus habilidades con las piernas y los puños, contará con armas especiales y hechizos mágicos que le ayudarán a llevar a cabo su misión con éxito. Bosques, montañas y otras localizaciones han sido recreados con todo detalle en un maravilloso y espectacular mundo 3D, para *PLAYSTATION*.**

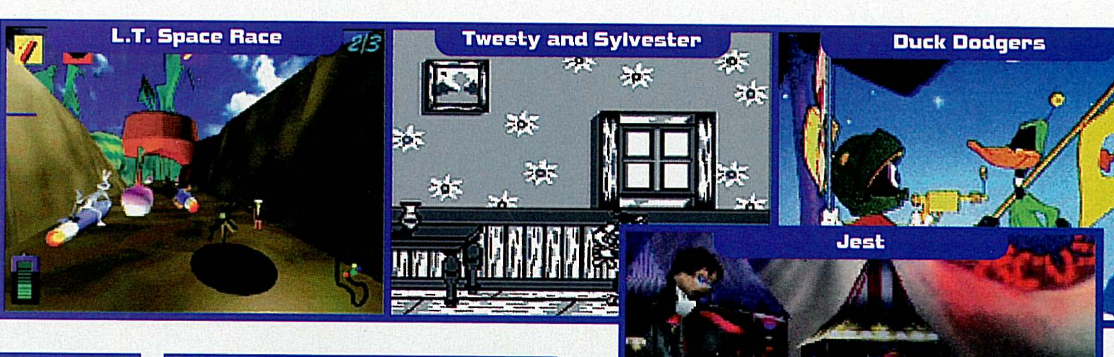


Sin duda, la gran estrella de EIDOS ha vuelto a ser Lara Croft. Sobre todo la modelo que posaba gentilmente ante el asedio de cientos de asnos babeantes sin perder la compostura. El séquito de muchachas que acompañaba a la «diva» del videojuego también fueron la causa de que más de uno perdiera su cita con las compañías. E incluso los miembros de otros *stands* (no voy a decir nombres) se dejaban guiar como por arte de magia hacia aquel grupo de mujeres con tops ajustados repartiendo camisetas de FINAL FANTASY VII para ***PC***. En lo que se refiere al juego en sí, se han implantado grandes mejoras en el *engine* gráfico que permitirán escenarios más detallados y alucinantes efectos especiales, como lluvia, nieve o fuego. Además, TOMB RAIDER III será compatible con el *Dual Shock* para un mayor realismo.

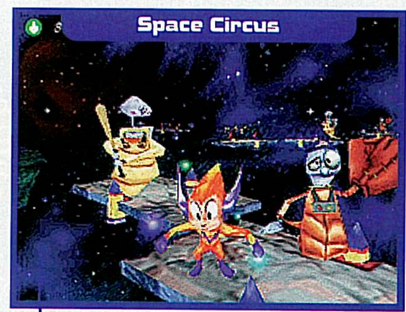



*Las despampanantes modelos que lucían los mismos modelitos que las féminas de este magnífico juego, acapararon tanta atención como la inesperada salida al mercado de la correspondiente versión de FIGHTING FORCE para los 64 bits de NINTENDO.*

# INFOGRAMES




*Los tres juegos de la izquierda son algunos de los títulos que INFOGRAMES está desarrollando en colaboración con WARNER. El del centro corresponde al grupo español BIT MANAGERS.*




*SPACE CIRCUS es un plataformas en 3D para **Nintendo 64**, con 7 gigantescos mundos para explorar y más de 300 personajes dispersos a lo largo del juego.*



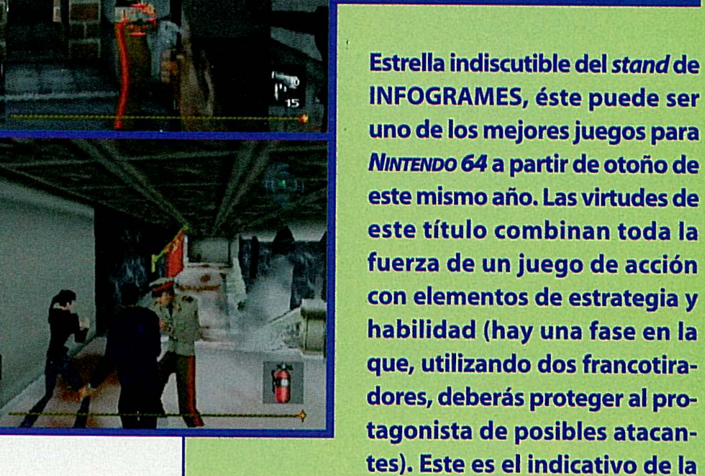

*Curioso título programado por CANAL + MULTIMEDIA que integra tres categorías deportivas de riesgo: bici de montaña, descenso en piragua y snowboard.*

El crecimiento sufrido por INFOGRAMES no parece tener límites. Al aluvión de títulos presentados en **Atlanta** se rumorea que puede ser uno de los primeros desarrolladores europeos en crear juegos para la nueva consola de SEGA, ***Dreamcast***. Entre sus proyectos de expansión se encuentra un acuerdo firmado con WARNER para trasladar la magia de personajes como **Bugs Bunny**, el **Pato Lucas** o **Sylvester** y **Tweety** al mundo del videojuego. Todos estos juegos se encuentran todavía en el horno a excepción de Tweety and Sylvester para la portátil de NINTENDO, obra del equipo español BIT MANAGERS, y cuyo lanzamiento se prevé para estas navidades. Es obligatorio destacar Mission: Impossible para ***N64***. Un juego de acción basado en la película y que tiene un aspecto impresionante con variadas misiones.



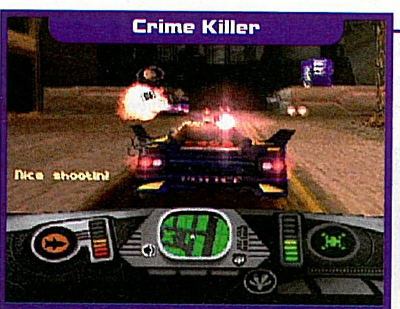

*La versión para los 64 bits de NINTENDO del fenomenal V-Rally puede superar todas las expectativas respecto a la entrega de **PlayStation**. Coches reales, nuevos circuitos y toda la jugabilidad del original.*



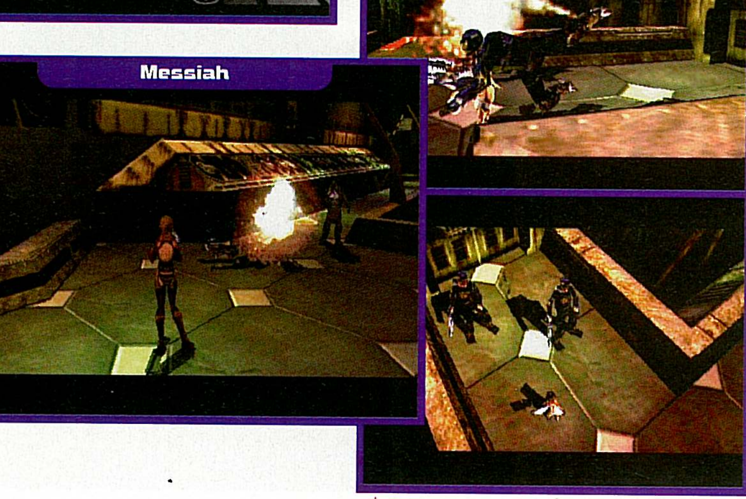




**Estrella indiscutible del *stand* de INFOGRAMES, éste puede ser uno de los mejores juegos para *Nintendo 64* a partir de otoño de este mismo año. Las virtudes de este título combinan toda la fuerza de un juego de acción con elementos de estrategia y habilidad (hay una fase en la que, utilizando dos francotiradores, deberás proteger al protagonista de posibles atacantes). Este es el indicativo de la variedad que encierran los 20 niveles de Mission: Impossible. El jugador podrá optar entre dos perspectivas, en primera y tercera persona. Por si la moscas, Ethan Hunt será apoyado por miembros del IMF y por un impresionante arsenal de armas de última tecnología.**






*MESSIAH es uno de los proyectos más ambiciosos de **Dave Perry**. La nueva tecnología empleada RT-DAT permite diseñar pesonajes con características reales.*




Wild 9

*Este es otro de los títulos que ya fueron presentados el año pasado y que ha sufrido notables mejoras. SHINY nos ofrece un magnífico plataformas en 3D en un mundo futuro. La acción predomina sobre cualquier otro aspecto del juego.*

El líder de SHINY ENTERTAINMENT, **Dave Perry**, vuelve a la carga con uno de sus personajes más carismáticos y famosos, Earthworm Jim. La larga espera desde que se anunció que se iba a realizar un juego en 3D para ***NINTENDO 64*** protagonizado por el simpático gusano, parece que ha merecido la pena. Fue, con toda seguridad, uno de los títulos que mayor revuelo causó entre el público asistente al *stand* de esta compañía. Pero había otro juego, en esta ocasión para ***PLAYSTATION*** y también obra de **Dave Perry**, que todo el mundo esperaba ver por primera vez. Hablamos de MESSIAH, que incorpora una nueva tecnología capaz de crear personajes que simulan la estructura ósea, el movimiento de la piel y los músculos a la perfección. Permite la proyección escalar en perspectiva representando desde 80 hasta la increíble cifra de 7000 polígonos. Aunque es de suponer que la entrega para ***PSX*** no alcance las prestaciones de ***PC***, no se quedará muy lejos de esas cifras y contará con el mismo argumento y seguro mayor jugabilidad. Otros títulos como WILD 9 confirman el buen momento de INTERPLAY y SHINY.

Star Trek: Klingon A.

VR Baseball '99

*Dos títulos más de INTERPLAY. Un juego aconsejable para los seguidores de STAR TREK bastante estratégico y un excelente simulador de béisbol.*

TITULO ★ ESTRELLA

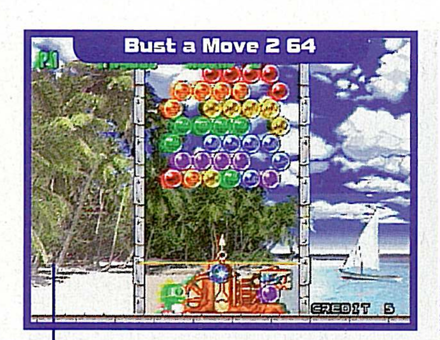
## Earthworm Jim 3D



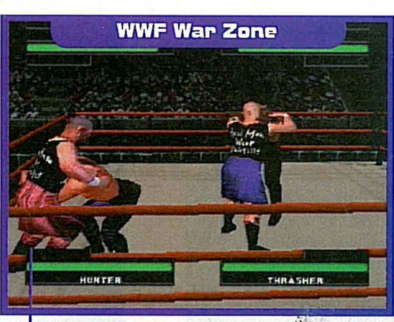
**El retorno de uno de los personajes más carismáticos del género de plataformas en los 16 y 32 *bits*, Earthworm Jim, no podía ser mejor. La plataforma elegida para su nueva aventura ha sido *NINTENDO 64* por su enorme potencial gráfico. El grupo de programación escocés VIS INTERACTIVE ha sabido captar toda la esencia de los títulos anteriores y trasladarlos a un entorno 3D con maravillosos escenarios y una mecánica de juego muy plataformera.**



# ACCLAIM

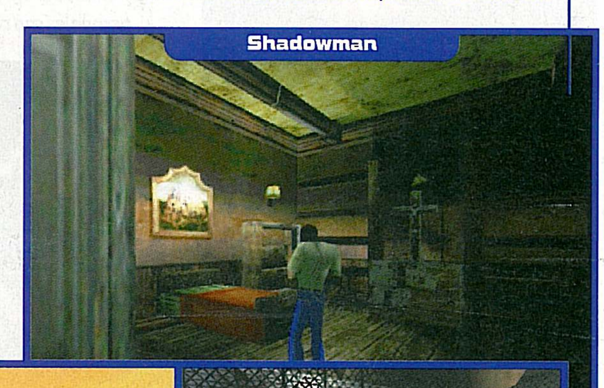



El clásico de TAITO es un claro ejemplo de jugabilidad, y los usuarios de NINTENDO 64 pueden disfrutar de su innegable calidad de la mano de ACCLAIM.




Divertidísimos combates de wrestling para NINTENDO 64 y PLAYSTATION en este juego de ACCLAIM. Podrán competir un total de cuatro jugadores en ambas versiones.

IGUANA está dando los últimos toques a una aventura increíble para NINTENDO 64. SHADOWMAN se introduce en los oscuros mundos del vudú, y tú serás el encargado de guiar al protagonista en el mundo de los muertos para volver a la vida.





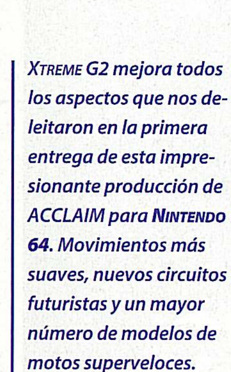


## Turok 2



**TUROK 2 es una promesa que se ha convertido en toda una realidad. El jugador encontrará 7 personajes diferentes en la modalidad para varios jugadores, entre los que se incluye un *Raptor*. Los participantes en este modo de juego pueden formar equipos y luchar unos contra otros. Una baza importantísima para alcanzar cotas de diversión sin límites. En lo que respecta al juego normal, el esquema es muy parecido al primer TUROK. A lo largo de 8 niveles, el protagonista tendrá que buscar llaves y talismanes secretos para acceder a nuevas fases. Este no será el único inconveniente, este mundo está plagado de terribles enemigos que han sido diseñados con un realismo inusitado gracias a una nueva tecnología gráfica.**

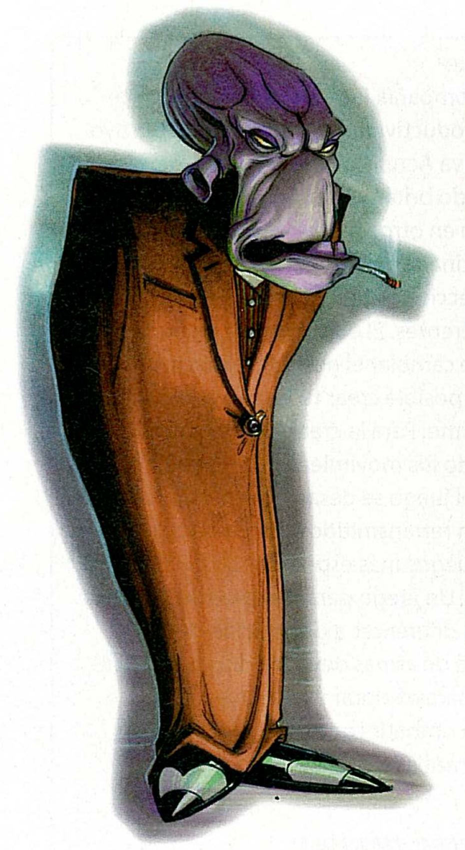
En casi todas las compañías encontramos un juego que destacaba sobre el resto de sus lanzamientos. Cuando visitamos el *stand* de ACCLAIM, TUROK 2 fue el título que más alabanzas recibió de los críticos. Su calidad no se puede discutir, aunque no resultó tan innovador como la primera parte. La entrega para ***NINTENDO 64*** parece más bien un *pack* con nuevos niveles, en los que se ha mejorado el diseño. Sin embargo, otro título para esta consola desarrollado por IGUANA ENTERTAINMENT nos sorprendió gratamente. Se trata de SHADOWMAN, una aventura en 3D con una perspectiva en tercera persona donde la acción está presente junto a enigmas que hay que resolver en un ambiente siniestro enmarcado en la cultura del vudú. Los 64 *bits* de NINTENDO fueron los grandes protagonistas, ya que encontramos también la secuela de XTREME G y varios títulos de deportes. Entre éstos destacaba WWF WAR ZONE, un juego de lucha con la correspondiente versión para ***PLAYSTATION***.

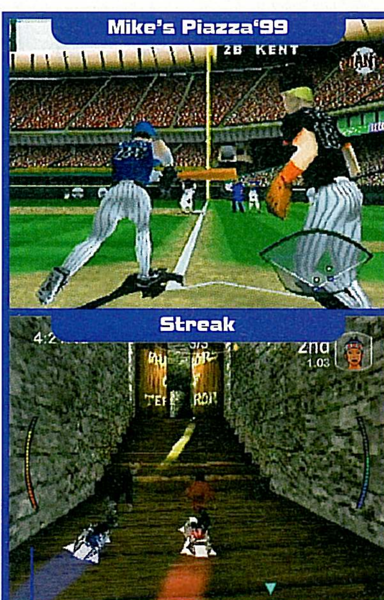


XTREME G2 mejora todos los aspectos que nos deleitaron en la primera entrega de esta impresionante producción de ACCLAIM para NINTENDO 64. Movimientos más suaves, nuevos circuitos futuristas y un mayor número de modelos de motos superveloces.

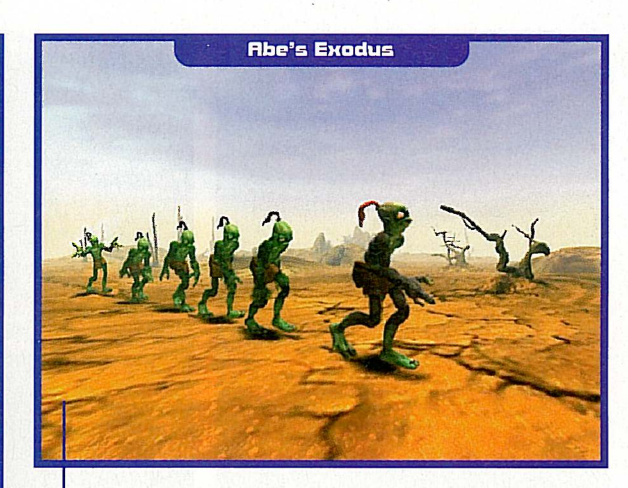






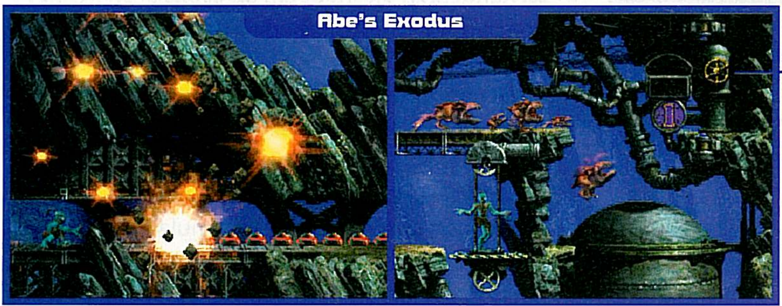

Un título desarrollado para *PlayStation* con las mismas características que *Reboot*. El jugador viajará sobre una especie de snowboard a propulsión combatiendo contra otros participantes.




*Uno de los juegos más aclamados de este año tendrá continuación. Abe's Exodus nos ofrece más niveles, más personajes, enigmas más difíciles de resolver y, por supuesto, seremos premiados con excelentes secuencias en FMV.*

El espéctaculo fue una de las constantes del **E3**. Cada cual a su manera intentaba captar la atención de los asistentes a la feria. En una pequeña carpa se pasaban vídeos con secuencias de Abe's Exodus durante todo el día. Un de los títulos más importantes para GT INTERACTIVE estaba representado por un modelo idéntico al protagonista de Duke Nukem preparado para hacerse fotos con el público. Al igual que otros asistentes al **E3**, esta compañía también organizó una fiesta en el centro de la vida nocturna de **Atlanta**, donde se celebraron competidísimos concursos de juegos en red para ***PC*** que fueron muy bien recibidos entre los asistentes. Los ganadores obtuvieron jugosos premios y, ante todo, se lo pasaron como enanos. Entre el resto de lanzamientos, ninguno de la calidad de Abe's Exodus o Duke Nukem: Time To Kill, pero nos encontramos con curiosidades. Como por ejemplo, un juego muy parecido a Reboot que parecía bastante divertido llamado Streak.

*La nueva aventura de Abe le llevará a rescatar a los Mudokons, que se han convertido en zombies cuando sus eternos enemigos invaden la ciudad sagrada de los Muertos y comienzan a desenterrar sus huesos sagrados. Todo un reto para los más audaces.*




TITULO ★ ESTRELLA

## Duke Nukem: Time to Kill



**Duke Nukem es una saga que no para de dar millones de dólares de ganancias a GT INTERACTIVE. Los usuarios de *PlayStation* serán los afortunados en disfrutar en primer lugar con el último capítulo que se desmarca del estilo clásico optando por una perspectiva en tercera persona similar a Tomb Raider. Duke continuará portando el mismo armamento que en títulos anteriores, como granadas de mano, escopetas y otros artilugios realmente destructivos. Todo ello viajando a través del tiempo para acabar con las malvadas intenciones de sus eternos enemigos alienígenas. Sin duda, una aventura a tener muy en cuenta.**



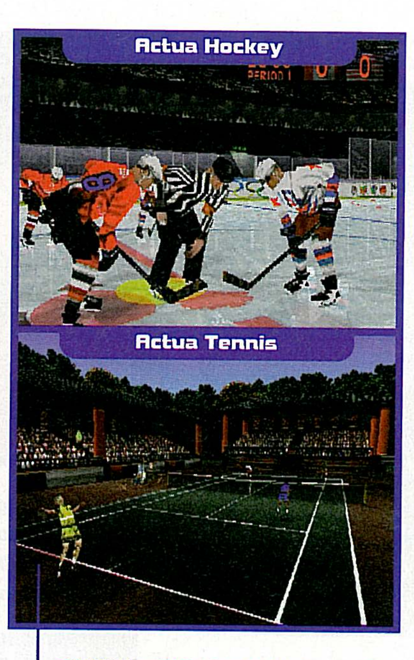




# GREMLIN

Actua Golf 2

Actua Soccer 2




*La serie deportiva ACTUA cuenta con dos secuelas de dos títulos que ya han cosechado éxitos por tierras europeas y ahora aparecen en el mercado norteamericano.*

*GREMLIN se inicia dentro del género deportivo en dos disciplinas. El juego de hockey sobre hielo tiene un aspecto magnífico, el tenis todavía tiene que esperar.*

Esta compañía inglesa ha destacado por su productividad en el terreno deportivo. La serie deportiva ACTUA ha cosechado grandes éxitos en el mercado británico, aunque no han corrido la misma suerte en otros países. Títulos como ACTUA SOCCER 2, patrocinado por los delanteros **Shearer** y **Owen** de la selección inglesa, tiene 64 selecciones y 24 estadios diferentes. El editor que se ha incluido no sólo permite cambiar el nombre de los jugadores, también es posible crear tu propio equipo, formación y uniforme. Para la creación de ACTUA GOLF se han capturado los movimientos de jugadores profesionales, el juego se desarrolla en 3D y todos los golpes serán retransmitidos por un comentarista. Uno de los juegos más esperados de GREMLIN es BODY HARVEST. Un juego para ***NINTENDO 64*** con más de 60 vehículos diferentes a disposición del jugador, una docena de armas devastadoras y 1000 millas cuadradas para explorar y que sirven de escenario para combatir contra los miembros de una misteriosa raza alienígena.





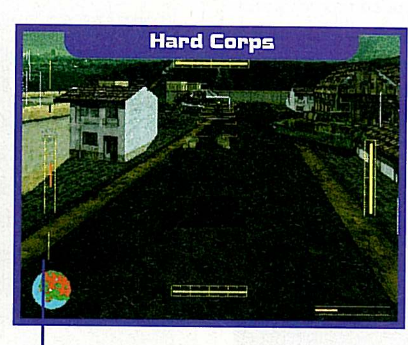


*BODY HARVEST es uno de los juegos que más tiempo llevan desarrollándose para **NINTENDO 64**, y parece que por fin verá la luz este año. N2O, para **PSX**, puede ser toda una sorpresa.*

# GROLIER




*DRAGON FLIGHT: CHRONICLES OF PERN, es una aventura gráfica con tintes de rol. Bellos escenarios y una historia sólida estarán disponibles en 1999 para **PLAYSTATION**.*




*A finales de años verá la luz este título para los 32 bits de SONY. Un simulador de tanques con tintes de estrategia y un entorno gráfico en 3D.*

Fueron varios los títulos para PlayStation presentados por esta compañía en Atlanta. Xenocracy, un shoot'em up espacial en 3D con una mecánica muy parecida a Colony Wars. V2000, es una secuela del clásico Virus. Haciendo uso de diferentes tipos de vehículos tendremos que evitar que un virus creado por extraterrestres se extienda por el planeta. Todos estos productos tienen previsto su lanzamiento para el presente año. Otros dos juegos, una aventura y un simulador de tanques , de los que os mostramos unas pantallas, verán la luz durante el año que viene.











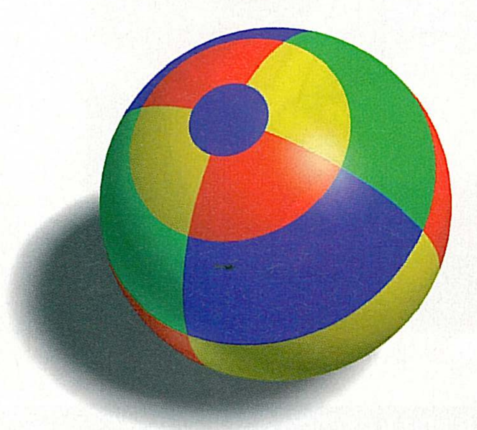
Sony C. E. y Superjuegos te invitan a participar en este gran concurso. Si quieres obtener uno de los magníficos premios que sorteamos, rellena el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 25 de Julio a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPERJUEGOS, C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO KULA WORLD»



# concurso Kula World

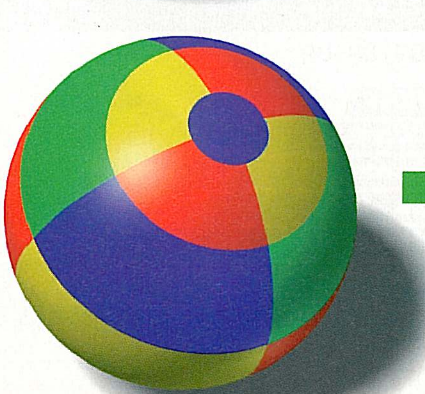
**Sorteamos 10 lotes de 1 Kula World y 1 gorra y 10 lotes de 1 Kula World y 1 bolsa PlayStation**

NOMBRE Y APELLIDOS: ...........................................
DOMICILIO: ...........................................
POBLACION: ...........................................
PROVINCIA: ...........................................
C. P.: ............ TEL.: ............................ EDAD: ..............

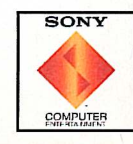






Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.




Vigilante 8

# Acción sin FRONTERAS

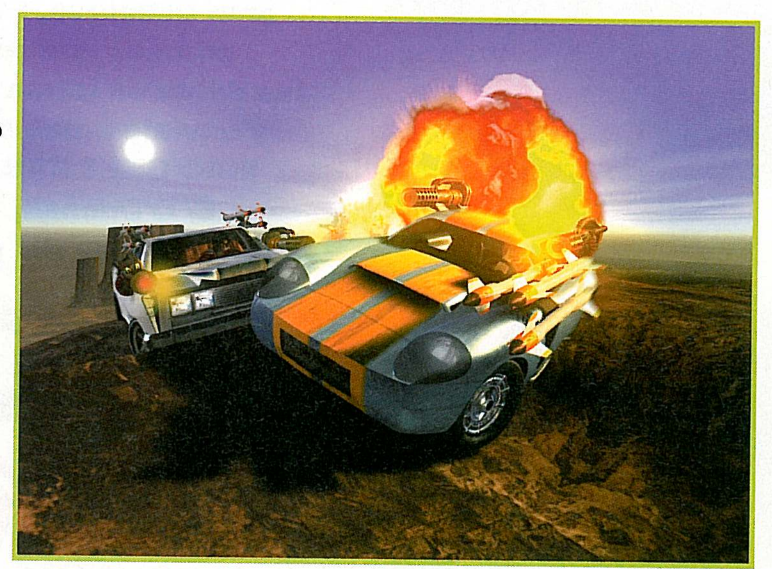
Aquellos que en su día rogaron por un **juego** de **coches** explosivo y trepidante, con **acción** a base de disparos y un diseño gráfico ejemplar tanto en **vehículos** como en **escenarios**, tendrán en Vigilante 8 la **respuesta** a todas sus plegarias.




SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | ACTIVISION |
| PROGRAMADOR | LUXOFLUX |

***Siguiendo la*** estela de aquellos trepidantes TWISTED METAL, **VIGILANTE 8** nos propone un esquema de juego prácticamente idéntico pero con un significativo aumento de calidad en todo lo que se refiere a coches y escenarios. La diferencia entre ambos programas en el apartado gráfico es tan sangrante que la comparación, aunque apropiada para definir el tipo de juego, es casi tan cruel como comparar las carreras de **Celine Dion** y **Leticia Sabater**. Bromas y exageraciones aparte, algunas personas dijeron que **VIGILANTE 8** era la versión para ***PLAYSTATION*** del programa de ***PC*** INTERSTATE 76 pero, como ahora resulta que también habrá un **VIGILANTE 8** para ordenador, tal hipótesis parece desacertada. En cualquier caso, lo que vais a encontraros en pantalla es un potente *shoot´em-up* motorizado en el que la acción total, la conducción frenética y la espectacularidad gráfica se combinan para entretenernos. Aunque en su modo *Arcade* posee intensidad y nos puede proporcionar momentos increíbles, la verdadera joya del juego la hallaréis en su emocionante modo *Quest*, en el que







## VALORACION

VIGILANTE 8 ha supuesto una agradable sorpresa para los que amamos los juegos del estilo TWISTED METAL. Su enorme calidad gráfica, su buena factura técnica y su gran jugabilidad nos ha hecho disfrutar como locos. Por desgracia, no resulta excesivamente complicado aprenderse las rutinas y patrones de ataque y, al cabo de unas partidas, lograréis un grado de efectividad elevado. Pero no hay nada que no se pueda arreglar con una subida en el nivel de dificultad o con un paseíto por el excelente modo para dos jugadores simultáneos.

## VIGILANTE 8

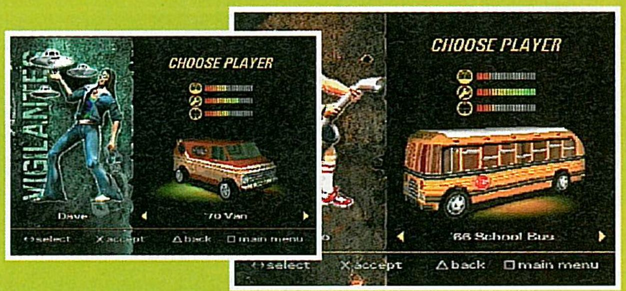
SHOOT´EM-UP

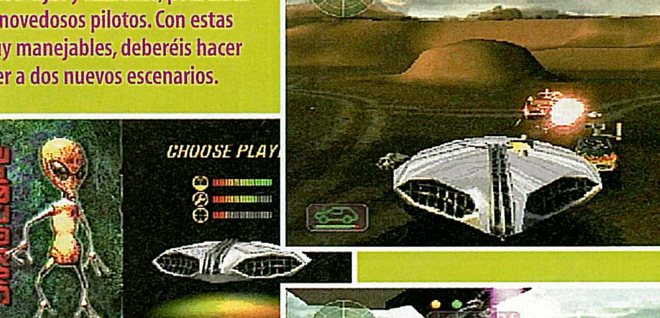
| CD ROM | |
|---|---|
| Jugadores | 1-2 |
| Vehículos | 13 |
| Fases | 10 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SÍ |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1 BLOQUE) |

## Personajes y circuitos extra




A medida que vayamos completando personajes y misiones, podremos ir accediendo a estos cinco potentes y novedosos pilotos. Con estas potentes máquinas, bien armadas y muy manejables, deberéis hacer tres cuartos de lo mismo para acceder a dos nuevos escenarios.

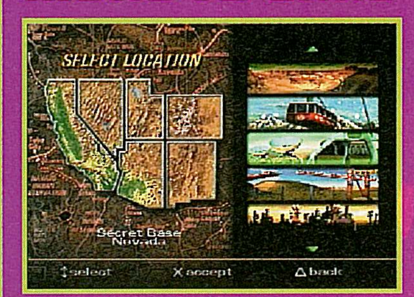






## Modo Arcade




Es el modo más sencillo en mecánica de juego, pero no creáis que será un paseo. No respetéis ni edificios ni nada porque los *items* ocultos son la clave para sobrevivir.





además de batallar con nuestros enemigos deberemos cumplir algunas misiones. Según el bando del personaje que elijamos, tendremos que destruir o defender un determinado objetivo del escenario enfrentándonos a un número de enemigos que irá aumentando según avancemos. Si logramos completar con éxito






*Uno de los aspectos más destacables de **Vigilante 8** son la cantidad de elementos y detalles que conforman cada escenario. Para colmo de nuestra felicidad y gozo, todo se puede destruir.*

### GRAFICOS — 93

Tanto los coches como los escenarios son de lo mejor que hemos visto en esta consola. Aunque algunas veces fallan los polígonos y se producen algunas cosas raras, técnicamente está muy logrado y se mueve de maravilla.

### MUSICA — 95

Son sólo 12 composiciones pero afortunadamente de lo mejor que hemos escuchado. Diversos estilos, melodías para todos los gustos y algunos temas absolutamente inolvidables con mención especial al séptimo tema.

### SONIDO FX — 92

Los efectos de sonido no desmerecen ni un ápice de la espectacular puesta en escena. Abundantes, sofisticados y, en ocasiones, verdaderamente sorprendentes y con una gran carga de originalidad. Las voces son geniales.

### JUGABILIDAD — 91

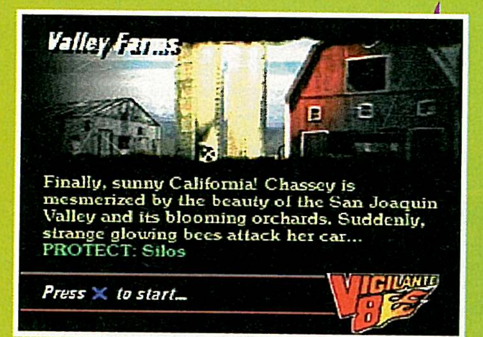
Un buen ejemplo de jugabilidad sin complicaciones. El modo Arcade es bastante inferior al Quest y a los de dos jugadores simultáneos. En cualquier caso, una persona un poco despierta descubrirá pronto sus rutinas.

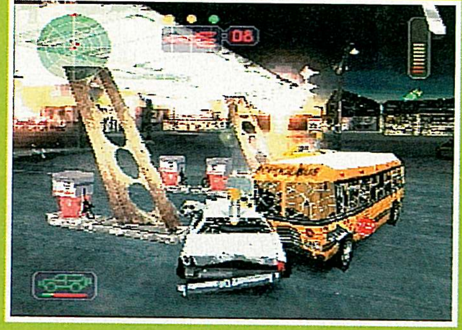
### GLOBAL




+ Su puesta en escena y su gran jugabilidad.
- A veces tiene algunos pequeños fallitos gráficos.

## Modo Quest



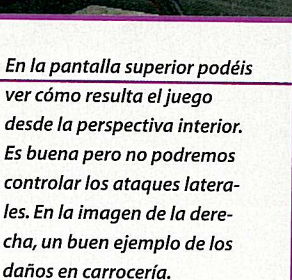



Es el modo más completo. En el bando de los malos sólo deberéis preocuparos de destruir el objetivo antes de acabar con vuestros rivales. En el de los buenos la cosa se complica porque deberemos proteger. Para ello lo mejor es no acercarse al objetivo.







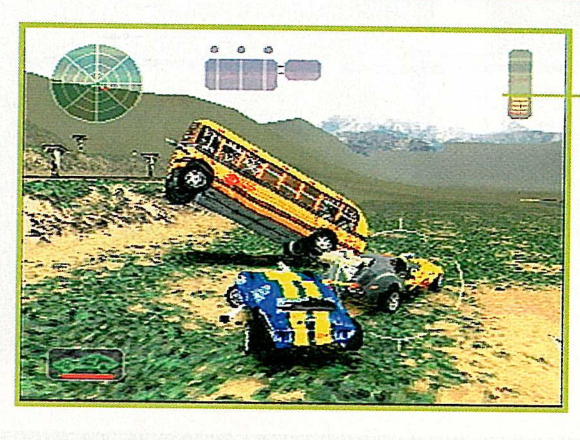







las fases cumpliendo las misiones con todos los personajes, obtendremos cuatro nuevos protagonistas que, a su vez, nos darán la oportunidad de lograr dos escenarios más y un «marcianito» sólo seleccionable en el modo *Arcade*. Con un poquito de ojo a la hora de plantear los enfrentamientos, algo de habilidad en el pilotaje y un conocimiento más o menos preciso de los escenarios, no tendréis muchos problemas para resistir y disfrutar de esta desigual batalla. Para aquellos que gusten de este tipo de juegos, sólo podemos deciros que este es el mejor de todos los que hemos visto con bastante diferencia sobre el resto. **DE LUCAR**

*En la pantalla superior podéis ver cómo resulta el juego desde la perspectiva interior. Es buena pero no podremos controlar los ataques laterales. En la imagen de la derecha, un buen ejemplo de los daños en carrocería.*



*Tanto en el modo Arcade como en el Quest, nuestros rivales nos perseguirán allá donde vayamos. Procurad no caer en ninguna encerrona y buscad siempre el uno contra uno. Es complicado pero no imposible.*



*Si queréis cobrar ventaja, en cada escenario existe alguna artimaña para abasteceros de armas y otros items. En este caso se trata del teleférico de la estación de esquí. Para poder montar en él sólo tendrás que derribar la puerta y esperar a que llegue.*

## 2 Jugadores











# CNR te regala el acuario virtual



**Un CD-ROM que instala en tu ordenador un acuario de avanzada tecnología. Juega con 10 especies distintas de peces y 50 ejemplares diferentes; aliméntalos, cuídalos para que no se mueran, controla la calidad del agua, vigila su temperatura y diviértete decorándolo con varios tipos de plantas, rocas, suelos y fondos espectaculares.**

*Además, en el CD-ROM: una completa enciclopedia de peces de acuario, salvapantallas de tus propios acuarios virtuales, salvapantallas con peces reales en acción (tiburones, delfines, rayas, especies coralinas...) y una relajante biblioteca de sonidos acuáticos combinados para convertir tu estudio en una playa caribeña, una selva tropical, una tormenta marina...*

## GRATIS CON EL NÚMERO DE JULIO










**Una publicación de Ediciones Reunidas**



## PLAYSTATION



1. **FINAL FANTASY VII** =
   RPG • Squaresoft
   Como cada mes, esta obra maestra sigue en el puesto que se merece, por lo menos hasta su continuación.
2. **RESIDENT EVIL 2** =
   Aventura • Capcom
3. **GRAN TURISMO** =
   Conducción • S.C.E.
4. **COLIN MCRAE** NOVEDAD
   Conducción • Codemasters
5. **ALUNDRA** NOVEDAD
   Action RPG • Psygnosis
6. **DEAD OR ALIVE** NOVEDAD
   Beat´em-up • Tecmo
7. **KLONOA: ROAD TO PHANTOMILE** =
   Plataformas • Namco
8. **HEART OF DARKNESS** NOVEDAD
   Plataformas • Amazing Studio
9. **COPA DEL MUNDO : FRANCIA 98** ↓
   Deportivo • Electronic Arts
10. **VIGILANTE 8** NOVEDAD
   Arcade • Activision

## SATURN

1. **PANZER DRAGOON RPG** =
   RPG • Andromeda
   Nadie parece destinado a mover a este impresionante *RPG* de su posición de privilegio.
2. **BURNING RANGERS** =
   Arcade • Sega
3. **SHINING FORCE III** NOVEDAD
   Estrategia • Sega
4. **SONIC R** ↓
   Arcade • Sega
5. **MARVEL SUPER HEROES** =
   Beat'em-up • Capcom
6. **CROC** ↑
   Plataformas • Argonaut
7. **COURIER CRISIS** NOVEDAD
   Arcade • BMG
8. **RAMPAGE WORLD TOUR** ↓
   Midway • Arcade
9. **RESIDENT EVIL** =
   Aventura • Capcom
10. **THE HOUSE OF THE DEAD** ↓
   Shoot´em-up • Sega

## GAMEBOY

1. **WARIO LAND 2** =
2. **DONKEY KONG LAND 3** =
3. **BOMBERMAN POCKET** ↑
4. **V-RALLY** ↓
5. **KING OF FIGHTERS HOB** ↓

## NEO GEO

1. **LAST BLADE** NOVEDAD
2. **FATAL FURY R.B.SP.** =
3. **KING OF FIGHTERS'95** =
4. **KING OF FIGHTERS'97** ↓
5. **SAMURAI SHODOWN 4** =

**Eternamente largo**
ALUNDRA **PLAYSTATION**



**Mas vale tarde...**
HEART OF DARKNESS **PLAYSTATION**




**El más real**
COLIN MCRAE **PLAYSTATION**




**Suavidad ante todo**
MOTORHEAD **PLAYSTATION**

# TOP 10

# TOP 10 SUPERJUEGOS

## NINTENDO 64

1 **SUPER MARIO 64** =
Plataformas 3D • Nintendo
Sólo la llegada de ZELDA puede desbancar a esta maravilla lúdica. Cada vez queda menos tiempo.



2 **MYSTICAL NINJA** =
Plataformas/RPG • Konami

3 **DIDDY KONG RACING** =
Conducción • Nintendo-Rare

4 **YOSHI´S STORY** ↑
Plataformas • Nintendo

5 **NBA COURT SIDE** ↑
Deportivo • Nintendo

6 **SNOWBOARD KIDS** ↑
Deportivo • Atlus

7 **COPA DEL MUNDO FRANCIA 98** ↓
Deportivo • Electronic Arts

8 **FORSAKEN** ↑
Shoot´em-up • Acclaim

9 **QUAKE** ↑
Shoot´em-up • GTI

10 **GOLDENEYE** ↓
Shoot´em-up • Nintendo/Rare

## JAPON

1 **TEKKEN 3** =
Beat'em-up • Namco
La falta de lanzamientos notables en el mercado japonés asegura este puesto una vez más a este genial *beat´em-up.*



2 **PARASITE EVE** =
RPG • Square

3 **WINNING ELEVEN 3** =
Deportivo • Konami

4 **VAMPIRE SAVIOR** =
Beat'em-up • Capcom

5 **PRINCESS CROWN** NOVEDAD
Action RPG • Atlus

6 **SOUKAIGI** NOVEDAD
Aventura RPG • Square

7 **BUSHIDO BLADE 2** =
Beat´em-up • Square

8 **CHORO Q PARK** =
Conducción • Takara

9 **A-TYPES** =
Shoot'em-up • Irem

10 **GT 24** NOVEDAD
Conducción • Jaleco

## SUPER NINTENDO

1 **SUPER MARIO WORLD 2** =

2 **TERRANIGMA** =

3 **KIRBY'S FUN PACK** ↑

4 **LUFIA** ↓

5 **DONKEY KONG COUNTRY 3** =

## MEGA DRIVE

1 **THE LOST WORLD** =

2 **FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL** =

3 **DISNEY COLLECTION** =

4 **TOY STORY** =

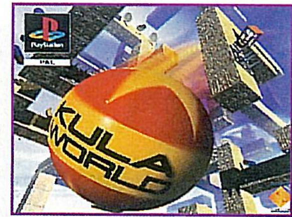
5 **SONIC 3D** =

# Cuando peligran LAS BOLAS

## Kula World

Que los **suecos** son gente distinta, es algo que saben hasta los diecisiete budistas de las Alpujarras Granadinas. No es de extrañar, por lo tanto, que sus **juegos** también tengan algo de **curioso** y, porque no decirlo, de extraño.



*Kula World, como* todo juego de puzzle que se precie, nos invita a estrujarnos el cerebro pero desde un planteamiento bastante original. Aunque por el comportamiento de algunos compañeros uno podría ya estar acostumbrado al hecho de vivir como una pelota, superar mil y un obstáculos bajo ese orondo aspecto calculando distancias, dificultades y jugando con las pecularidades de cada uno de estos escenarios en 3D, supone todo un reto a nuestra inteligencia y habilidad. Es importante destacar este aspecto porque, a diferencia de otros títulos de semejantes características, **Kula World** nos exigirá en muchísimas ocasiones auténticas demostraciones de nuestras dotes plataformeras. Además, para que no nos falte emoción, este cóctel estará aderezado con los nervios que supone una lucha constante contra el crono.




Si la jugabilidad en este tipo de programas se apoya en la cantidad y variedad de problemas planteados, **Kula World** os será del todo jugable... aunque más de uno acabará deseando que no lo fuera tanto. Para alcanzar el final de algunos niveles necesitaremos la ayuda de gente como **El Lute** o el gran **Houdini** y, aún así, es posible que no lleguemos a tiempo. Si os gustan las combinaciones imposibles, a partir del nivel 20 hallaréis tantos con-

### SUPER Information

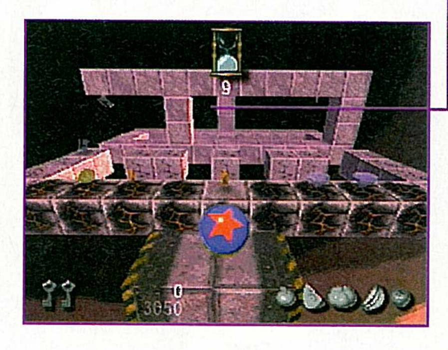
| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | SCEE |
| PROGRAMADOR | GAME DESIGN SWEDEN |

*MAS RARO que un lunes sin ojeras, pero **Kula World** también cuenta con un modo para dos jugadores, aunque no simultáneos. La modalidad más curiosa es la de copiar los movimientos del rival, similar a aquel juego llamado Simón. La otra, es un duelo por tiempos.*






*Algunos escenarios son tan complicados como el manual de la MIR. Aunque no sea un método infalible para superarlos, reza lo que sepas.*




*PRIMA del balón de Nivea, posó ligerita de goma en el número de Mayo de PELOTAS EN LA PLAYA MAGAZINE.*

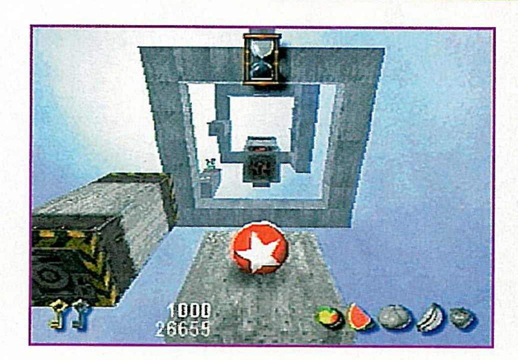
### VALORACION

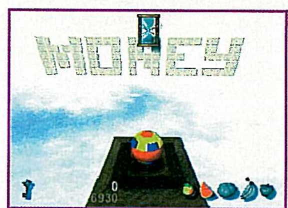
Nadie puede negar el esfuerzo realizado por GAME DESIGN SWEDEN por innovar un poco la estética y los usos del género de puzzle. El resultado es un juego durillo y curioso, y puede atraer tanto a los amantes de los juegos de plataformas complejos como a los más empedernidos seguidores de los programas de inteligencia.

### KULA WORLD

PLATAFORMAS-PUZZLE

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 3 |
| Fases | +100 |
| Continuaciones | SEGUN PUNTOS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |



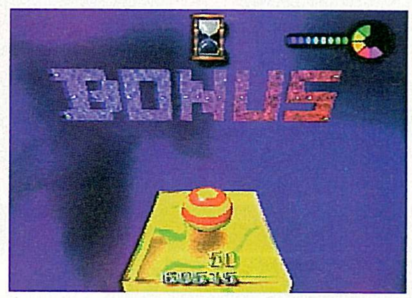




Las cápsulas dispersas por los escenarios tienen efectos alucinógenos como SORPRESA, SORPRESA.

tratiempos que será casi un milagro que paséis la fase al primer intento. Resumiendo, **KULA WORLD** supone una interesante variante del tradicional juego de puzzle en los que sólo debíamos forzar nuestra inteligencia y que no requerían ninguna habilidad en el manejo del personaje. Aquí, para triunfar, tendréis que ser unos virtuosos con el mando y con la mente. Ideal para los amantes de retos complicados. **DE LUCAR**



## Bonus Est







Siempre son buenos los *bonus* (penoso juego de palabras), pero aquí mucho más, ya que mientras tengamos puntos podremos continuar.







## Trampas Mil

Además de las clásicas dificultades derivadas del propio diseño de los escenarios, en **KULA WORLD** os deberéis enfrentar a un sinfín de trampas. Pinchos que salen del suelo o se mueven, placas deslizantes, plataformas ardientes, trampolines y otras lindezas por el estilo, se encargarán de amargarnos la existencia durante todo el tiempo. A partir del nivel veinte, las combinaciones de trampas son absolutamente demenciales.




| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 80 | 75 | 85 | 85 |
| Aunque en la mayoría de los casos lo único que realmente cambia es el diseño de las estructuras y el fondo del propio escenario, cuenta con detalles realmente interesantes y es de los más vistosos de su género. | No se han roto mucho la cabeza a la hora de crear las melodías para este juego, pero las cuatro o cinco que hay están bastante bien pese a que su estilo de musiquilla es más propio de vestíbulo de hotel que de un videojuego. | Haberlos, haylos pero son más bien escasos, discretitos y simples. No esperábamos mucho más aunque siempre aplaudimos los esfuerzos y este no parece el caso. De todas formas, no es un apartado vital en este tipo de juegos. | A partir de ciertos niveles hay que ser muy inteligente, intuitivo, hábil y rápido para resolver los problemas antes de que te cases y tengas 15 hijos. Con mucho tiempo y neuronas... el juego debe ser «la leche». | + El planteamiento es tan original como atractivo.<br>− Algunos niveles son demasiado duros y complicados de resolver en el tiempo asignado. |



# Alto al CENTINELA

## Sentinel Returns



La ***energía*** ni se crea ni se destruye, sólo se ***transforma***. Una ley universal que nos viene ***al pelo*** para expresar lo que significa este especialísimo Sentinel Returns. Un ***clásico*** que se digna a volver.

***Han pasado*** trece años desde que **Geoff Crammond** realizó la primera versión de este título para el ordenador doméstico ***BBC*** de la compañía ACORN. El sistema de juego, tan sencillo como difícil de comprender (sin el juego delante), se convirtió rápidamente en la «droga» de muchos usuarios que veían en sus 10.000 niveles una meta que debían alcanzar a toda costa. Cuatro elementos básicos: centinela, robot, piedra y árbol. No hace falta nada más para crear un juego soberbio. ¿Cómo se juega? Simplemente transformando el escenario. Y es que nuestro robot puede absorber cualquiera de los cuatro elementos (excepto a sí mismo, lógicamente). La única condición es que éste pueda ver la cuadrícula sobre la que se asienta el elemento que pretende absorber. El objetivo es absorber al centinela, que por lo general se encuentra en el punto más alto



*El devenir del tiempo pasa factura. El centinela tiene este nuevo aspecto, y los gráficos, mucho más sofisticados, ahora son en 3D reales.*

### VALORACION

es necesario aclarar ciertas cosas. si no has jugado en la vida con SENTINEL, más vale que lo pruebes antes de jugarlo. Te anunciamos que es tan peculiar como divertido y adictivo, pero en ciertos casos puede resultar un pelín extraño para mentes no muy abiertas. si ya jugaste con él... en fin, encontrarás más de lo mismo pero con 3D de verdad.

### SUPER Information

FORMATO: CD ROM
PRODUCTOR: PSYGNOSIS
PROGRAMADOR: NO NAME GAMES






### SENTINEL RETURNS

ESTRATEGIA

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | ENERGIA |
| Fases | 1000 MUNDOS |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1 BLOQUE.) |

del escenario. Este, a su vez, gira en el sentido de las agujas del reloj, absorbiendo la energía de todo lo que se encuentra frente a él, incluido nosotros. La cuestión está en absorber árboles, que son el componente principal de cada escenario, para crear piedras con las que ir escalando hasta llegar al centinela. Cabe recordar que, si creamos un robot, podremos transportarnos de uno a otro, con lo que nos moveremos por el escenario de una forma bastante peculiar. En fin, como suponemos que no os habréis enterado de nada, decir únicamente que el juego sigue siendo básicamente lo mismo, que se han añadido efectos de luz y tanto el centinela como el propio robot están más elaborados. Además es un pelín brusquete (sólo un poco) y cuenta únicamente con mil niveles (¿dónde están los otros 9.000?). Por cierto, la carga entre nivel y nivel es... ¡¡eterna!!!

J. C. MAYERICK

## Los elementos



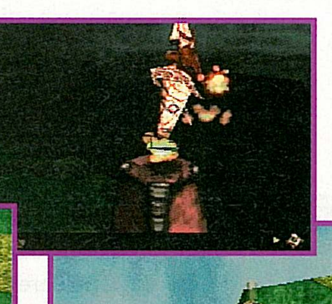


Un árbol equivale a una unidad de energía, una piedra a dos y el robot a tres. Así, para crear un piedra, será necesario absorber dos árboles. Es necesario recoger un gran número de árboles, pues el centinela suele estar en la parte más elevada del nivel, al tiempo que nosotros solemos empezar en la parte más deprimida del mismo. También es bueno contar con una buena reserva de energía por si el centinela nos caza durante el asalto a su trono.



## Ataca con sigilo

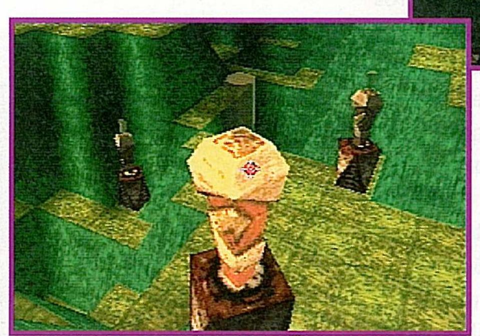
El mejor plan para acabar con el centinela consiste en recolectar el mayor número de árboles posible, con el objetivo de crear un torre final gigantesca (con piedras) desde la que absorber al centinela. Si en algún momento caemos en la trayectoria del centinela, lo mejor es trasladarse a un lugar bien alejado a la izquierda del mismo, puesto que éste gira en el sentido de las agujas del reloj. También es posible protegerse tras las montañas.



***ESCENARIOS***

*Una vez que que se acaba con el centinela, el mundo cobra un aspecto mucho más saludable. No es algo inmediato, pues la transformación ocurre tres o cuatro niveles después de haber acabado con el mismo.*





| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD |
|---|---|---|---|
| 85 | 90 | 82 | 94 |
| no es lo más espectacular del juego, pero ha mejorado bastante con respecto a las versiones para BBC, Spectrum, C-64, etc. Bromas aparte, la iluminación del escenario al paso del cursor es lo más destacado del juego. | si os gusta la música psicodélica y claustrofóbica, ésta es vuestra banda sonora. un gran trabajo de John Carpenter, famoso director de cine con cierta experiencia en la composición de mediocres bandas sonoras. | ¡¡shiing!! ¡¡shoong!! ¡¡bzzzzz!! son, en resumidas cuentas, los pocos efectos sonoros que encontraréis en este SENTINEL RETURNS. A decir verdad, no le hace falta mucho más. con la música ya crea el ambiente ideal. | este 94 viene condicionado por el gusto de los usuarios. si se le coge el truquillo, SENTINEL RETURNS puede ser el juego más salvaje de este mundo. Ahora, si te gustan las cosas algo menos pausadas... entonces olvídate. |

GLOBAL



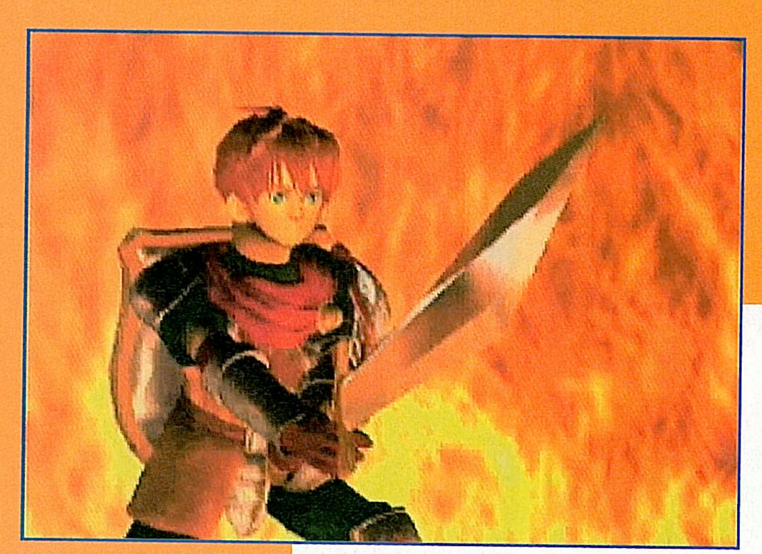

+ se agradece que hayan revivido un clásico como éste.

− La carga entre niveles es lo más desesperante del mundo.

# Y se hizo LA LUZ

## Shining Force III

**Los amantes de la *estrategia* pura y dura siempre lo han tenido fácil en las consolas de SEGA con la saga de SONIC. Ahora les llega la última entrega para Saturn, que *supera* ampliamente a la mayoría de juegos de este tipo.**



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | SEGA |
| PROGRAMADOR | SONIC/CAMELOT |



***Si hace unos meses*** anunciábamos que PANZER DRAGOON RPG podía ser el último juego de rol que llegara para ***SATURN*** a nuestro país, este mes analizamos el que puede ser el último juego de estrategia que aparezca en **España**. **SHINING FORCE III** está dividido en tres capítulos disitintos, cada uno de ellos en un CD, y los dos primeros escenarios ya están en la calle en **Japón**. En **España** parece que nos tendremos que conformar con el primer escenario, por lo menos de momento. He de confesar, que los SHINING FORCE siempre me han terminado aburriendo, gracias a la poca variación de las batallas. **SHINING FORCE III** es otro cantar... Ya no podremos aburrirnos con las batallas, ya que en muchas de ellas tendremos una misión que cumplir o algún obstáculo adicional que salvar. Por poner algun ejemplo, nos encontramos en una batalla en la que tenemos que evitar que las fuerzas imperiales liquiden a unos pobres refugiados, algo que no será facil, ya que este combate se sitúa en una estación de ferrocarril, y el avance de los trenes impedirá en ocasiones que podamos cruzar al otro lado. El número de las magias a realizar es inmenso y dependerá como siempre del nivel de nuestros personajes. La espectacularidad de los hechizos sólo se ve supe-






*En los pueblos encontraremos muchas sorpresas que nos facilitarán ampliamente la misión, como objetos mágicos o nuevos reclutas para nuestro pequeño ejército. No hay que dejarse ni un solo rincón por mirar.*

*Cada vez que nuestros personajes lleguen a un nivel de experiencia múltiplo de diez podremos subirlo de rango, lo que hará que podamos realizar nuevas magias y golpes especiales, y que nuestros ataques sean más efectivos.*




**VALORACION**

● La gente de CAMELOT ha dotado de una nueva cara a esta divertida saga con una variedad y aspecto gráfico que no tenía ningún juego de este tipo hasta la fecha. SHINING FORCE III es un gran juego, que puede lograr nuevos adictos a los Battle-RPG.

**SHINING FORCE III**

BATTLE-RPG

| CD ROM | |
|---|---|
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 1 MUNDO |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | SI |

## Magias

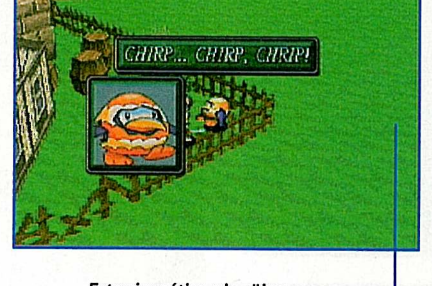






Aquí tenéis un ejemplo de lo que podréis ver en el apartado mágico de este juego. De vuestra experiencia dependerá que las utilicéis correctamente.

rada por los de Final Fantasy VII, ya que gráficamente son de lo más espectacular que se ha visto en **Saturn**. El entorno gráfico del juego es tan perfecto y suave como el de Grandia, pero con menos detalle en los decorados. Dispondremos de tres cámaras distintas y la opción de rotarlas a nuestro gusto. Pero no sólamente el aspecto gráfico y sonoro es lo que hace que este juego sea magnífico, aunque hay que reconocer que los com-




*Este simpático pingüino que parece Calimero se unirá a nuestras fuerzas encantado, pero antes tendremos que hacerlo nacer, un proceso que empezará bastantes horas antes. En el tren está el secreto que debemos descubrir para que este singular personaje se una a nuestras fuerzas.*





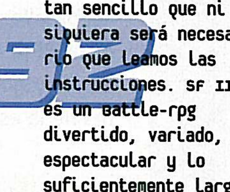

## Pueblos



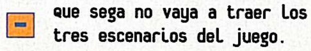




| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 92 | 89 | 88 | 92 | 92 |
| Basándose en el fabuloso engine que CLIMAX utilizó en DARK SAVIOR, estos chicos han logrado que se moviera todo mucho mejor, a pesar de la complejidad de los decorados. Las magias también son dignas de ver. | Las melodías de las batallas cambian dependiendo del rango de nuestros personajes, algo que evitará que no se nos hagan las músicas pesadas. Algunos de estos temas son de una calidad innegable, y más siendo de chip. | No son muchos los efectos de sonido que hay en este juego, pero algunos de ellos resultan bastante curiosos e impresionantes. Hay que destacar la ambientación del pueblo fantasma, todo un delirio de imaginación sonora. | Manejar este juego es tan sencillo que ni siquiera será necesario que leamos las instrucciones. SF III es un Battle-rpg divertido, variado, espectacular y lo suficientemente largo como para entretenernos durante meses. | + variedad, diversión, espectacularidad y jugabilidad. <br> – que Sega no vaya a traer los tres escenarios del juego. |

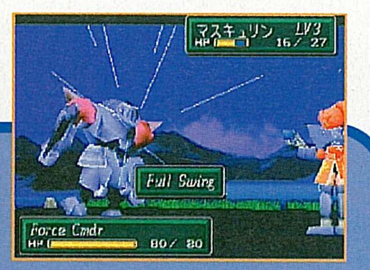




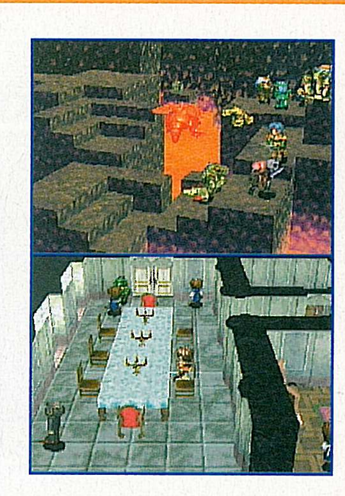


## Enemigos




Algunos de estos gigantones pueden hacerte la vida imposible. Lo mejor es que antes de atacarlos te fijes en los sistemas de ataque que utilizan.



*El engine gráfico utilizado en el juego está a la misma altura de GRANDIA, y algunos de sus decorados casi llegan a la perfección del RPG de GAME ARTS. Las magias hay que verlas para creerlas.*





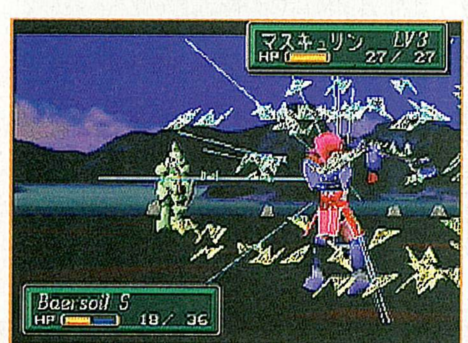
















bates son mucho menos aburridos con tanto efecto gráfico. Es increíble ver cómo los programadores se han esforzado en dotar de una inteligencia casi humana a los enemigos, que no van a realizar ni un solo ataque sin pensárselo antes, y defenderán a sus tropas como lo harías tú. Que el juego esté dividido en tres partes no quiere decir ni mucho menos que sea corto, ya que algunas de las batallas nos ocuparán casi una hora. **SFIII** es el mejor título de la saga, y divertirá a todos los amantes de la estrategia. **THE PUNISHER**







Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS durante un año (12 números) con un descuento del 20% sobre el precio de portada.
SUSCRIBETE
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER
WINTER HEAT: SEGA INAUGURA SU OLIMPIADA
SUPERJUEGOS
LO IMPORTANTE ES GANAR
¡BOMBAZO SATURN! SONIC R YA ESTÁ AQUÍ
LLEGA SPAWN
EL HEROE DE ULTRATUMBA
EL VIDEOJUEGO DE PLAYSTATION INSPIRADO EN EL FENOMENO QUE ARRASA EN USA
DIDDY KONG RACING
¡DESDE JAPON! X-MEN VS. STREET FIGHTER
PLAYSTATION:
GHOST IN THE SHELL
WILD ARMS
SKULL MONKEYS
UN ACTION RPG CON MAGIA
ALUNDRA
PSYGNOSIS TRAE A EUROPA EL JUEGO QUE CAUTIVO A TODO JAPON
NOVEDADES GAME BOY
CASTLEVANIA LEGENDS ● BUST A MOVE 2
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 3.790 ptas., que incluye un descuento del 20% sobre portada.
APELLIDOS: ............................ NOMBRE: ....................
DIRECCION: ....................................................
POBLACION: ..................................... C. P.: ............
PROVINCIA: ................................ TELEFONO: ............
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80
■ FORMA DE PAGO ■
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❑ Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000)
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:
■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.330 ptas.
Resto Paises: 15.300 ptas.

## NBA Fastbreak'98

# Un gran FICHAJE

El baloncesto con **mayúsculas** se da cita en la conversión de NBA Action'98 para los 32 bits de SONY. Con este juego, el último gran título que se creía **exclusivo** de Saturn llega a PlayStation.

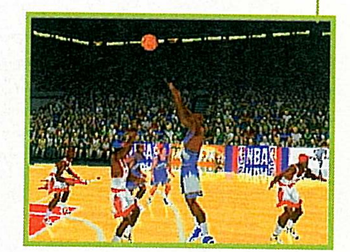



*NBA FASTBREAK'98 es la conversión para **PLAYSTATION** de uno de los grandes clásicos de **SATURN**.*

### Dentro del baloncesto

los juegos estrella para **SATURN** han sido los que han formado parte de la saga NBA ACTION. Esta serie deportiva era una de las pocas que sólamente estaba disponible para los 32 *bits* de SEGA.

Con la llegada de **NBA FASTBREAK'98** a ***PLAYSTATION*** se produce el final de esta circunstancia, ya que el mencionado juego es una conversión del recientemente aparecido NBA ACTION'98. Esta circunstancia puede interpretarse como un dato más sobre el declive de la consola estrella de SEGA. La conversión es obra del mismo grupo programador que realizó la versión de **SATURN** (VISUAL CONCEPTS), aunque el en esta ocasión MIDWAY sustituye a SEGA como productor. También se ha modificado el título, aunque las características básicas del juego se mantienen. De esta forma los polígonos con texturas vuelven a recrear a las principales figuras de la **NBA** en unas animaciones realmente espectaculares. El derroche de cámaras, hasta un total de 11, permite seguir los partidos desde diferentes perspectivas y planos. En las repeticiones no hay una cámara libre, por lo que el protagonismo se centra en los variados *replays* automáticos. La presentación es otro de los apartados modificados, destacando la *intro* (en la que aparecen imágenes reales junto a otras generadas por ordenador) y las pantallas de carga. Con respecto al control de los jugadores, se ha logrado conservar la jugabilidad de sus antecesores, haciendo especial referencia a las jugadas especiales que pueden reali-



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | MIDWAY |
| PROGRAMADOR | VISUAL CONCEPTS |

### VALORACION

La conversión de NBA ACTION a PLAYSTATION supone la caída de uno de los últimos juegos deportivos de calidad que tenían en exclusiva los 32 bits de SEGA. El resultado final consigue llevar al nuevo soporte las características que dieron fama a esta saga de títulos. A partir de ahora, los grandes simuladores de PSX (TOTAL NBA y NBA LIVE) tienen un nuevo competidor con experiencia y ganas de demostrar de lo que es capaz.




*El juego tiene un control sencillo, destacando las jugadas especiales. Estas permiten realizar aunténticas virguerías.*

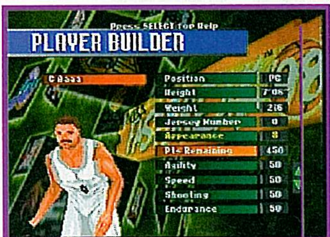


**NBA FASTBREAK'98**

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-4 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 3 COMPETICONES |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

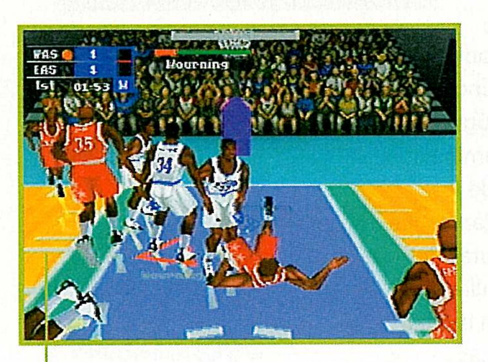








*Una opción indispensable en cualquier juego de baloncesto es el editor de jugadores. En este caso permite elegir entre 16 apariencias y repartir puntos entre distintas características.*

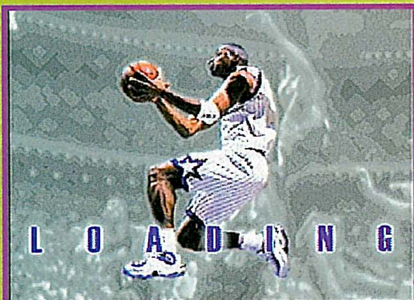


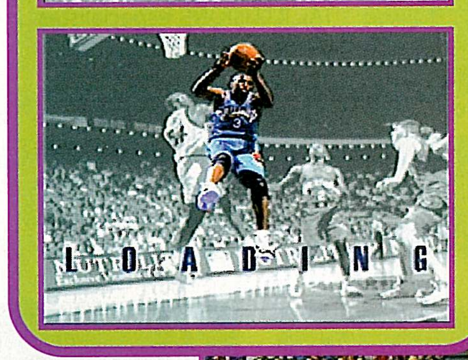
*Este juego entra en lucha directa con los grandes simuladores de baloncesto para los 32 bits de SONY.*

zarse apretando un único botón. Por lo que respecta a las opciones, el juego se encuentra en la línea de sus competidores, incluyendo un editor (con 16 apariencias), junto a las clásicas competiciones. Sin duda los usuarios de PLAYSTATION han realizado un gran fichaje, concretamente la estrella de SEGA en el mundo de los simuladores baloncestísticos.

**CHIP & CE**



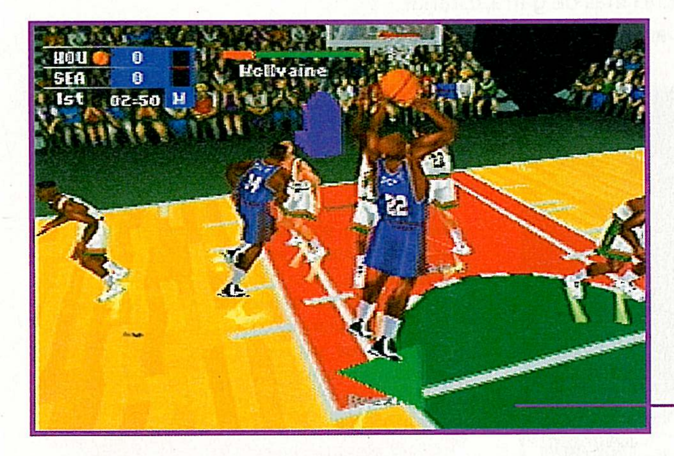



## Carga

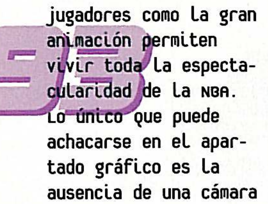
Las pantallas de carga ofrecen imágenes reales de la **NBA** en blanco y negro, en las que se resalta a un jugador. Algunas de las fotografías muestran jugadas espectaculares. También puede destacarse la *intro*, en la que también se ofrecen imágenes reales.



*El aspecto físico de las estrellas de la **NBA** queda patente en este compacto. A la calidad del diseño de los jugadores hay que unir su magnífica animación.*

**GRAFICOS**




Tanto el diseño de los jugadores como la gran animación permiten vivir toda la espectacularidad de la NBA. Lo único que puede achacarse en el apartado gráfico es la ausencia de una cámara manual en las repeticiones.

**MUSICA**

85

La música se encuentra en la misma línea de los simuladores de baloncesto. El ritmo es la característica que predomina en las diferentes melodías incluidas, que aporta dinamismo al frenético desarrollo de un partido de baloncesto.

**SONIDO FX**

90

Gritos, murmullos del público y demás sonidos relacionados con la práctica habitual del baloncesto se unen a los comentarios típicos de las retransmisiones deportivas. En este caso sólo están disponibles en inglés.

**JUGABILIDAD**

92

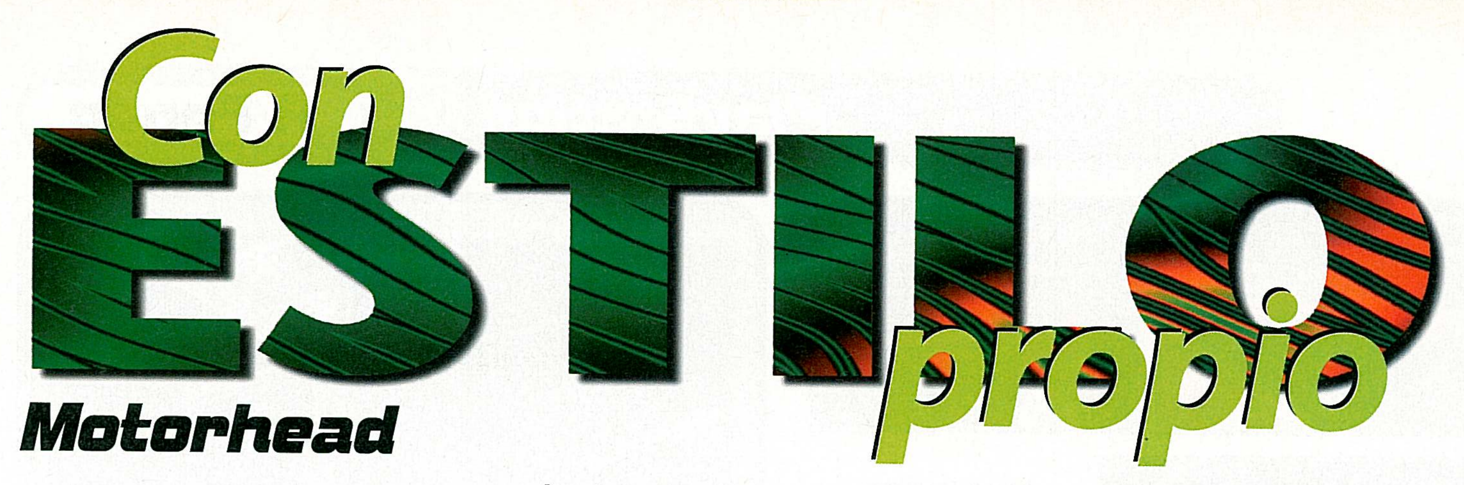
El sencillo control unido a la gran fluidez con la que se mueven los jugadores sobre la cancha, logran una enorme jugabilidad. Las jugadas especiales son un auténtico ejemplo en el estudio de los movimientos de la NBA.

**GLOBAL**




+ Que recoja toda la calidad de la entrega para SATURN.

- Para SEGA supone la perdida de títulos exclusivos.



# Con ESTILO propio

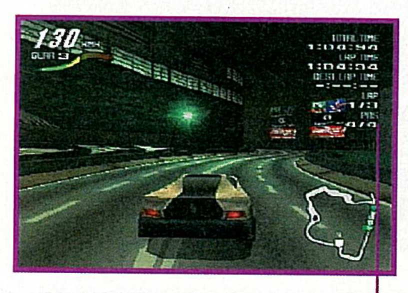
## Motorhead

Los que a la hora de calmar su **apetito** prefieran un plato bien servido y perfectamente presentado frente a la opción de una **ración** abundante y sin historias estéticas, tienen en MotorHead un jugoso tentenpié a la **sueca**.




***A estas*** alturas, y con el constante goteo de juegos de conducción, resulta extraño hablar de un título original o, al menos, con poco que ver con todo lo visto hasta la fecha en ***PlayStation***. **MotorHead** lo ha consegui-do gracias a su particularísimo diseño gráfico, y eso ya es algo digno de reseñarse en un género que cada día tiende más a la uniformidad de criterios estéticos. Esta singular creación de los suecos de DIGITAL ILLUSIONS, especialistas en juegos de pinball, nos ofrecen una visión refinada, sobria y tremendamente elegante apoyada en unos gráficos en alta resolución y unas rutinas gráficas muy similares a las empleadas en algunos títulos de ***Nintendo 64***. El resultado, ya de por sí brillante, se ve engrandecido por la suavidad absoluta de los movimientos de coche y entorno gracias a sus 50 *frames* por segundo (25 si elegimos competir contra siete coches). Aunque algunos escenarios son un tanto lúgubres en cuanto a colores e iluminación, la perfecta creación de los decorados, los abundantes juegos de luces, las texturas del suelo y otros mil detalles igualmente vistosos, harán las delicias de los sibaritas más exigentes.

Si **MotorHead** contara con más circuitos y vehículos, unos cuantos modos más y un poquito más de garra, estaríamos ante uno de los títulos más



*Aunque algunos escenarios sean un tanto oscuros, los juegos de luces son realmente brillantes y muy similares a los de PSYGNOSIS.*



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | GREMLIM |
| PROGRAMADOR | DIGITAL ILLUSIONS |






*ES COMPLICADO conseguirlos, y necesitaréis ganar muchos campeonatos, pero cuando logréis acceder a los vehículos más potentes el juego se convertirá en una auténtica gozada.*

### VALORACION

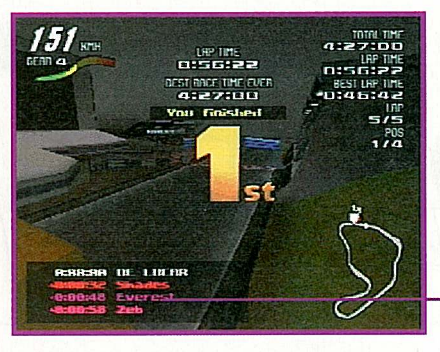
MOTORHEAD se aparta por completo de lo que venimos viendo en PSX. Su elegancia y sobriedad en el diseño gráfico le asemejan más a algunos juegos de coches de N64 que a cualquier otro título de PLAYSTATION. Pero donde no hay lugar para las comparaciones es en el apartado de los movimientos del coche y del entorno, que son de lo mejor que encontraréis en consola. La pena es que este despligue gráfico no esté acompañado por una oferta de juego más duradera.

### MOTORHEAD

CONDUCCION

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Circuitos | 8 |
| Coches | 8 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

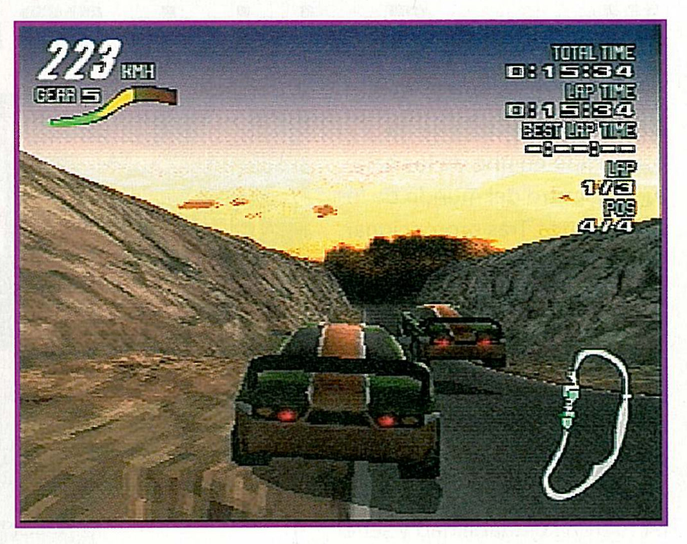




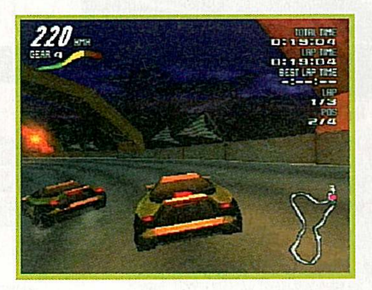
**GANAR** *alguna prueba supone un auténtico ejercicio de buenas maneras al volante. Este es uno de esos juegos que no te permite prácticamente ningún error.*



**AUNQUE** *el juego mantiene una línea realmente sobria, casi espartana, en el diseño de los escenarios siempre hallaréis algún rinconcito de interés turístico. La pena es que sólo podréis apreciar su belleza al estrellaros.*









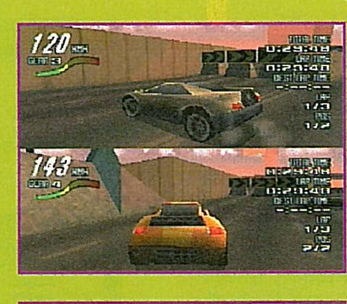
importantes de la temporada. Por desgracia, la oferta en esta materia hay que calificarla simplemente de discreta y, por tanto, en el apartado de la jugabilidad sólo podemos incluirlo dentro del grupo de los notables. Resumiendo, para ser el primer juego de coches de DIGITAL ILLUSIONS, su trabajo ha sido excelente pero algo limitado si lo comparamos con el impresionante abanico de posibilidades de otros juegos de coches para esta consola.



Seguro que en el siguiente intento alcanzan la gloria... porque con **MOTORHEAD** han estado a punto de poder lograrla.

**DE LUCAR**

## En Dos Jugadores





La garra e intensidad que puede que echéis de menos en el modo individual, está reservada para el fantástico modo para dos jugadores simultáneos de MOTORHEAD. A pantalla partida, con una calidad gráfica y técnica idéntica a la modalidad para un sólo jugador y la misma velocidad y suavidad de movimientos, esta opción debe ser la que más valoren los amantes de los juegos de coches. Los choques a veces no son muy reales, pero sí lo suficiente como para pasarnos toda la carrera incordiando a nuestro rival.

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 94 | 83 | 83 | 87 | 90 |
| aunque algunos recorridos son algo oscuros, pocos juegos de coches pueden competir con su perfección gráfica y su impresionante calidad técnica en materia de movimientos. son destacables los variados juegos de luces. | si os gustan las bandas sonoras con temas al estilo WIPE OUT o un poquito más suaves, os encantará la selección de MOTORHEAD. a nosotros nos hubiera gustado un poquito más de variedad, pero eso depende de cada uno. | son buenos pero un tanto limitados. los motores, los choques o el sonido de los derrapes por lo menos sí están bastante logrados. por lo demás, nada interesante que destacar... y nada tampoco que criticar. | muy exigente y técnico en el pilotaje (las imprudencias se pagan), el único defecto que le encontramos en el apartado de la jugabilidad es la escasez de modos de juego. el modo de dos jugadores simultáneos es excelente. | + su diseño gráfico y sus movimientos son de lo mejor en playstation.<br>– es un poco limitado en cuanto a modos de juego. |

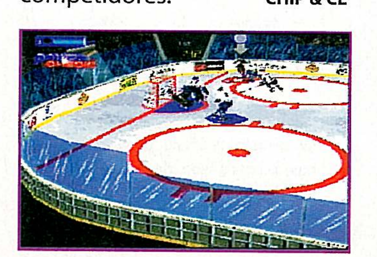


# ESPECTACULO sobre hielo

## Wayne Gretzky's 3D Hockey 98

*La estrella* de la **NHL Wayne Gretzky** se ha convertido en uno de los habituales dentro del mundo de los videojuegos. Tras promocionar WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STAR (***MD***), fue el protagonista de WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (***N64***). Ahora, MIDWAY pretende dar continuación a este último juego con la versión para ***PSX***. Los principales atractivos del juego creado para ***NINTENDO 64*** fueron la jugabilidad y ser el primer simulador de hockey para la citada consola. Aunque la conversión para ***PSX*** no disfrute de la segunda cualidad, la primera se mantiene intacta. Sobre la pista la velocidad alcanzada tanto por los jugadores como por el disco es impresionante. Si a esta circunstancia le añadimos la posibilidad de emplear el juego duro, la de realizar disparos con energía *extra* o la de realizar varias vueltas de campana, la espectacularidad supera, incluso, a la de la **NHL**. Como ocurría en su antecesor, las 7 cámaras recogidas no incluyen planos cortos. Para contemplar estas imágenes hay que recurrir a las repeticiones. En las opciones (editor incluido), tampoco tiene nada que envidiar a sus competidores. **CHIP & CE**






*El juego permite disputar partidos reduciendo el número de jugadores. De esta forma se lográn marcadores muy abultados.*

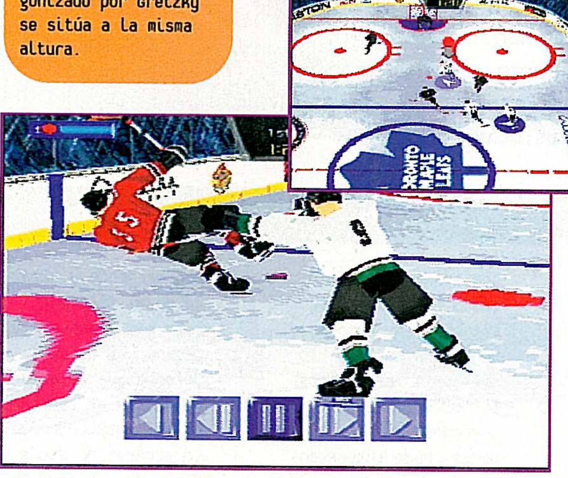
### VALORACION

Tras «romper el hielo» en los simuladores de hockey para NINTENDO 64, MIDWAY ha decidido realizar una versión para PLAYSTATION. El juego recoge la misma concepción de su antecesor, basando en la jugabilidad su éxito. A pesar de la enorme calidad de este tipo de simuladores para los 32 bits de SONY, el juego protagonizado por Gretzky se sitúa a la misma altura.

### SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | GT INTERACT. |
| PROGRAMADOR | MIDWAY |



*En las repeticiones observamos cómo se las gasta NEMESIS cada vez que le tocan las narices. «Yunou, yunou» es su grito de guerra.*

### WAYNE GRETZKY'S 3D H. 98

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-4 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 2 |
| Continuaciones | NO |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

**GRAFICOS** 88

La rapidez en los movimientos de los jugadores y en el desplazamiento del disco constituyen los argumentos gráficos de este juego. Falta una cámara más cercana, que sólo está disponible en las repeticiones.

**MUSICA** 85

Una amplia variedad de melodías acompaña al usuario durante la búsqueda de opciones en los menús del juego. Los ritmos elegidos encajan con las características del hockey sobre hielo.

**SONIDO FX** 88

Los continuos comentarios sobre el desarrollo del juego sobre la pista forman el núcleo de este apartado. Como es habitual (no hay ningún simulador de hockey con comentarios en español), están en inglés.

**JUGABILIDAD** 93

La impresionante rapidez, la sencillez en el control, los movimientos de los jugadores y las piruetas hacen que éste sea su aspecto más destacado. El gran indicador de situación del disco también es de agradecer.

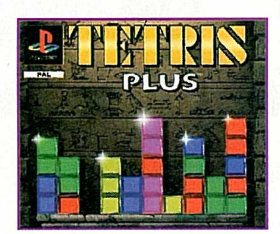
**GLOBAL** 91

\+ La rapidez y la espectacularidad en todas las fases del juego.

\- Se echa en falta alguna cámara que ofrezca planos más cortos.

# Más de lo MISMO

## Tetris Plus



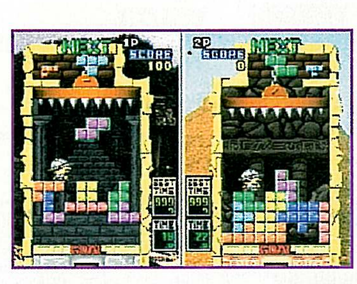

La **enésima** versión del clásico Tetris no es nada nuevo, pues hace **poco tiempo** os acercamos la versión Game Boy del mismo.

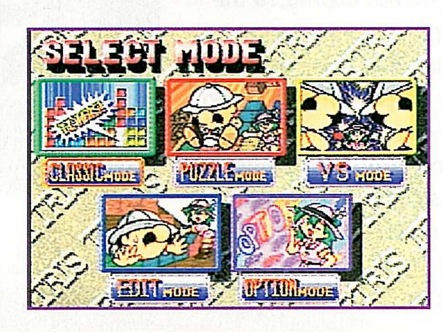
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | VIRGIN |
| PROGRAMADOR | JALECO |

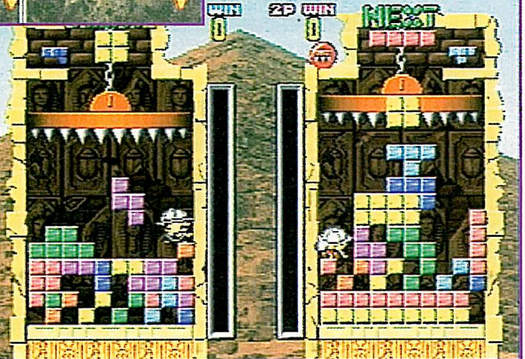
***La pregunta que hay hacerse*** es si merece la pena desembolsar tal cantidad de dinero para adquirir una versión que difiere escasamente del original. **Tetris Plus** no deja de ser el clásico Tetris con el añadido del nuevo modo de juego con el explorador (*puzzle mode*), en el que hay que evitar que éste muera aplastado por una plataforma. Los modos de dos jugadores sólo cobran interés en este modo, ya que es el único en el que nuestras acciones se ven reflejadas en el juego del contrario. La inclusión del editor es un sencillo añadido cuyas posibilidades reales son más bien limitadas. No podemos negar que **Tetris Plus** divierte (eso es algo innato al tipo de juego) pero creemos que se podía haber hecho algo mucho más elaborado y convincente.

**J. C. MAYERICK**






*A la derecha, el menú de selección del modo de juego. Sobre ésta, el editor de niveles y, a la izquierda, una secuencia de introducción en el modo de dos jugadores.*




### VALORACION

No podemos dejar de elogiar un sistema de juego tan genial como del propio Tetris, pero cuando son ya infinitas las versiones que se han creado, es justo exigir que se nos ofrezca algo más que un modo puzzle que no deja de ser lo mismo de siempre pero con una leve innovación.

### TETRIS PLUS

PUZZLE

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 100 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1) |

#### GRAFICOS

84

Buenos gráficos, con fondos muy coloristas y todo lo simpáticos que se puede esperar. Se echa en falta algún que otro efecto gráfico especial que alegre la vista del jugador, como en otros títulos del género.

#### MUSICA

84

Melodías rítmicas para amenizar un tanto la relativa monotonía que presentan los niveles de este Tetris Plus. Especialmente pegadizas resultan las músicas que aparecen durante las secuencias entre niveles.

#### SONIDO FX

85

Infinidad de efectos de sonido para alegrar cada uno de los sucesos que concurren en Tetris Plus. Podían haber tomado nota de este aspecto a la hora de realizar las mejoras gráficas que antes comentábamos.

#### JUGABILIDAD

83

Si algo hay común a todos los clónicos de Tetris es su jugabilidad. Tetris Plus, incluso en su nuevo modo de juego, lo mantiene, aunque será en el modo versus cuando más se pueda apreciar este aspecto.

#### GLOBAL




\+ Dentro de lo que cabe, sigue siendo tan jugable como el propio Tetris.

\- Escasos modos de juego y sólo uno de ellos es para dos jugadores.



# Un soso muy ORIGINAL

## Wrecking Crew

Aunque llevamos muchos **años** en esto, lo cierto es que aún sentimos una profunda tristeza cuando vemos que un **juego** estaba en el buen camino y por unos cuantos **fallos** se **arruina** gran parte de lo conseguido.

*POR SU apariencia y estilo de juego, todos esperábamos mucho de WRECKIN CREW. Aunque PSX es la consola con más títulos de coches, su propuesta de juego podría haberse hecho un hueco de haber cuidado un poco más unos cuantos apartados. Con un poquito más de gracia en los movimientos y más circuitos habría bastado.*





**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | TELSTAR |
| PROGRAMADOR | QUICKDRAW |

*Los recorridos son bonitos, pero al repetir los escenarios y alternar partes conocidas con otras nuevas pierden vistosidad.*





*Lo hemos* dicho muchas veces pero no está de más que lo repitamos, ya que algunos insisten en hacernos comulgar con piedras de molino: en un juego no todo está en unos buenos gráficos. Aunque los programadores se esfuercen por crear entornos espectaculares, originales, coloristas y profusamente decorados, si luego se olvidan de añadir una jugabilidad más o menos acorde, su trabajo será insuficiente. Así, en WRECKIN CREW asistimos a un despliegue gráfico lleno de frescura y simpatía muy al estilo CHORO Q, pero con unos escenarios más recargados en elementos decorativos. Los vistosos coches, los cientos de elementos repartidos por los recorridos, los abundantes efectos, los divertidos ataques especiales y otras muchas cosas, conforman un alegre panorama capaz de satisfacer a cualquiera. Pero no todo es oro, ya que los movimientos tanto del vehículo como de



**VALORACION**

● Hace ya unos cuantos meses quedamos impresionados por unas pantallas de WRECKIN CREW. Por desgracia, los programadores han optado por la fórmula menos atractiva y, en vez de regalarnos un montón de circuitos, han decidido crear sólo cuatro con muchos caminos para después ir mezclándolos en combinaciones cada vez más complejas. El producto final puede resultar un tanto mareante.

**WRECKING CREW**

ARCADE

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vehículos | 10 |
| Fases | 4 CIRCUITOS |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

## 2 Jugadores





Como en tantas otras ocasiones, el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida puede ser la opción más duradera y divertida de todo el juego. En el caso de **Wreckin Crew**, la verdad es que gráficamente es tan bueno y rico en detalles como el modo individual, se puede seguir perfectamente la acción y cuenta con una velocidad similar. Resumiendo, muy bueno.



## Armas

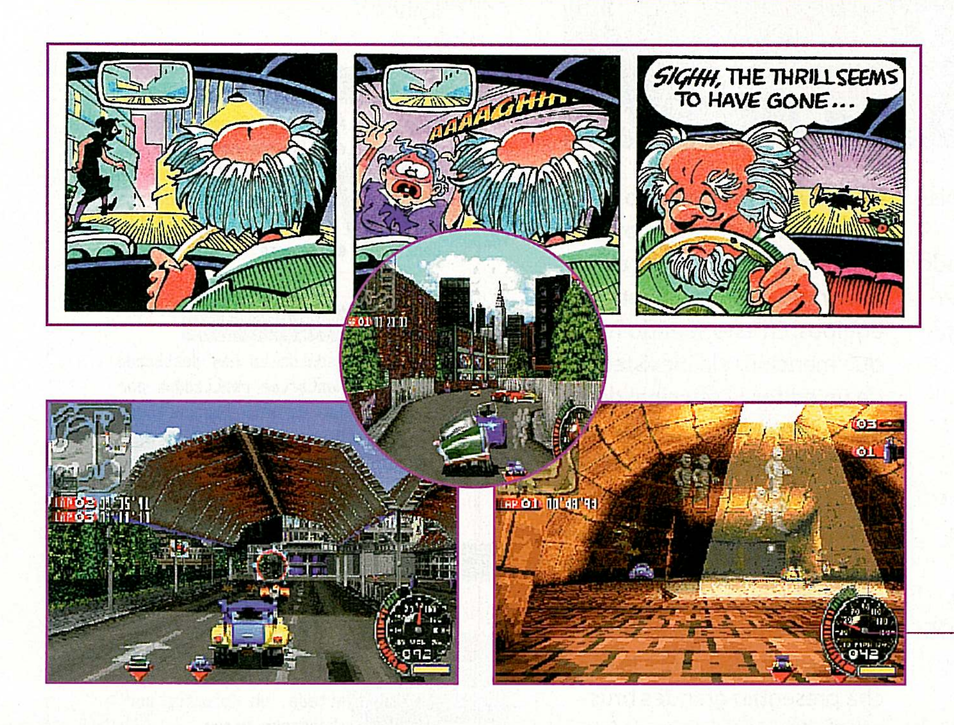








Las armas reglamentarias y los ataques especiales son lo mejor del juego. La potentes magias, originales y bastante efectivas, sólo tienen un pequeño problema, y es que deberemos conseguirlas recolectando *items* durante la carrera. Lo mejor es guardarlas para el final.




*En algunas partes del recorrido, como los túneles, la cámara cambiará automáticamente a esta toma interior.*

escenarios son un tanto bruscos y los escenarios, aunque bonitos, no dejan de ser cuatro a los que van cambiando el recorrido. Estas dos circunstancias hacen que el conjunto pierda gran parte de la gracia y no poca jugabilidad. Para colmo de males, su escasez de modos de juego, con el único consuelo de una buena opción para dos jugadores simultáneos, no auguran un porvenir demasiado esperanzador para los amantes de la variedad. En definitiva, **Wreckin Crew** para ***PlayStation*** es una buena idea que queda deslucida por un planteamiento pobre y una oferta demasiado escasa para la increíble competencia con la que ha de enfrentarse. Si echamos un vistazo a lo que nos ofrecen otros títulos, veremos que es simpático, pero sin duda inferior.

**DE LUCAR**



| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 89 | 84 | 85 | 75 | 82 |
| A pesar de contar con un diseño bastante atractivo, lo de cuatro circuitos con infinidad de caminos ya no convence a nadie, y la brusquedad de los movimentos tampoco ayuda demasiado a mejorar el panorama. | Unos cuantos temas entretenidillos y marchosos pero que no creemos que pasen a la historia de las bandas sonoras en PlayStation. Se dejan escuchar y se complementan bastante bien con los efectos sonoros. | Son prácticamente como los de los dibujos animados, por lo que no le van nada mal al juego. Los efectos de los ataques especiales son los más espectaculares. A pesar de todo, no son nada del otro mundo. | El juego sigue teniendo como principal problema el hecho de contar sólo con cuatro circuitos. Si además no cuenta con unos cuantos modos de juego, el programa se nos antoja un tanto pobre para lo que se estila en PSX. | + La cantidad de elementos con que cuentan los escenarios. − Técnicamente flojillo y con pocos modos de juegos. Sólo tiene cuatro escenarios. |

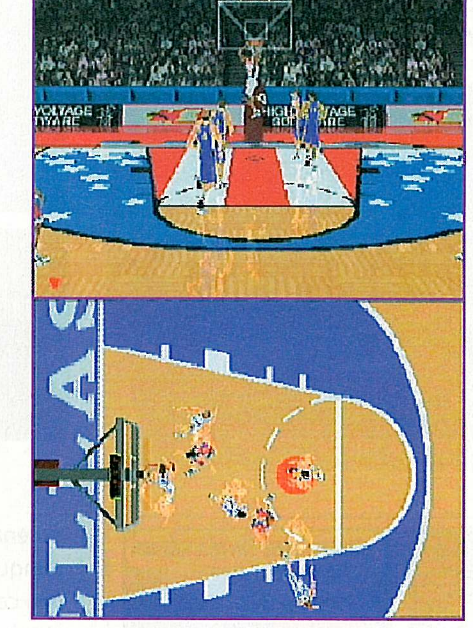




# Otro BALONCESTO

## World League Basketball

PlayStation recibe el **primer** título de baloncesto que se asoma fuera de la **NBA**. El pobre apartado gráfico marca las líneas de un juego con escasos **alicientes**.








**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | EIDOS |
| PROGRAMADOR | HIGH VOLTAGE |

**VALORACION**

Después de varios intentos, parece que EIDOS pretende dar continuidad a una saga deportiva iniciada con WORLD LEAGUE FOOTBALL. El apartado gráfico supone una lacra insalvable tanto para la jugabilidad como para la valoración global del juego. El único aspecto por el que será recordado es por ser el primer juego de baloncesto para PSX en salirse de la NBA.



***A lo largo*** de la historia de los videojuegos el mundo de la canasta ha estado ligado, en casi todas sus apariciones, a la **NBA**. Tan sólo algunas excepciones se han centrado en el baloncesto universitario, como David Robinson's Supreme Court (***MD***) o NCAA Final Four Basket (***SN***), o en el baloncesto **FIBA**, como Team USA Basketball (***MD***) o World League Basketball (***SN***). Aunque el compacto de EIDOS comparte título con el último juego mencionado, lo único que tiene que ver con él es la incorporación de las reglas **FIBA**. Así, los equipos incluidos son 32 selecciones nacionales en las que se recogen, junto a jugadores reales (como **Nacho Azofra**), a jugadores totalmente ficticios y a otros con nombres parecidos a los integrantes de los diferentes equipos. En este sentido hay que mencionar la inexistencia de un editor. El principal defecto del juego se encuentra en el apartado gráfico. En el mismo, la magnífica representación del entorno que rodea a los jugadores (destacando el reflejo en el suelo), choca frontalmente con la discreta animación. Así, los movimientos sobre la cancha presentan grandes brusquedades sin mencionar los desplazamientos de balón. Respecto a las opciones no ofrece demasiadas, siendo la más destacada la posibilidad de ocho jugadores simultáneos.



**CHIP & CE**

**WORLD LEAGUE BASKETBALL**

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-8 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 2 COMPETICIONES |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

**GRAFICOS** — 60

El apartado gráfico presenta su peor cara en las animaciones. El movimiento sobre la pista deja mucho que desear, a pesar de que el entorno que rodea las canchas es impresionante.

**MUSICA** — 80

Cumple su misión de acompañamiento tanto en los típicos menús como en la breve introducción al juego. Las melodías elegidas se alejan de las que suelen aparecer en los títulos centrados en la NBA.

**SONIDO FX** — 82

Dentro del sonido lo más destacado son los comentarios realizados por los locutores durante los partidos. El único idioma disponible es el inglés. En general, no tienen demasiada fuerza.

**JUGABILIDAD** — 65

Unos gráficos sencillos pero bien animados pueden lograr una gran jugabilidad. Lamentablemente la mala animación hace que la jugabilidad sea muy limitada. Un defecto, por desgracia, bastante grave.

**GLOBAL** — 70

+ La aparición del baloncesto FIBA en los 32 bits de SONY.

− La mala animación es un freno para la jugabilidad.




# INDY - ferente

## Indy 500

La **fórmula** Indy sigue sumando títulos, después del reciente NewmanHaas Racing. En esta ocasión el resultado logrado por JVC presenta pocos alicientes, tanto por la **escasez** de circuitos como por la **limitada** variedad de opciones.










*DOS JUGADORES* *El modo de dos jugadores se presenta con el clásico sistema de pantalla partida. En esta prueba sólo compiten dos coches, eliminando los vehículos controlados por la computadora.*

**SUPER Información**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | VIRGIN INT. |
| PROGRAMADOR | JVC |







***Aunque la Fórmula Uno*** sigue siendo la gran protagonista de los simuladores de la alta competición, otras disciplinas se están abriendo hueco en este sector. Después de NEWMANHAAS llega a los 32 *bits* de SONY otro juego centrado en la Fórmula Indy. Aunque el desarrollo técnico no desentona con respecto al de la competencia, la escasez de opciones se convierte en su principal déficit. Para empezar sólo incluye cuatro circuitos, tres de acceso directo y uno al que sólo se accede tras vencer en los tres anteriores. Por otra parte, la inexistencia de un campeonato por puntos hace que el único aliciente se limite a vencer empleando el menor tiempo posible. El modo denominado «bandera amarilla», en el que se paraliza la carrera en caso de accidentes, es la única aportación de un juego «cojo» en algunos aspectos.

**CHIP & CE**

### VALORACION

● La fórmula Indy no muestra su mejor cara con el nuevo compacto de JVC. Aunque gráficamente el juego puede presentar batalla, no tiene demasiado sentido lanzar un compacto en el que aparecen menos opciones que en sus competidores y en el que no se hace ninguna aportación sustancial. Un juego que no pasará a la historia.

### INDY 500

CONDUCCIÓN

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 2 |
| Continuaciones | NO |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

**GRAFICOS** 84

Sólo tres cámaras desde la parte posterior y una desde la delantera han sido incluidas en este juego. Las repeticiones después de cada prueba ponen la única nota de espectacularidad.

**MUSICA** 73

La música es similar a la empleada en otros juegos de su mismo género, aunque un poco más monótona de lo habitual. Ni siquiera destaca en la intro, en la que la protagonista es una tenebrosa voz.

**SONIDO FX** 74

El zumbido de los motores es la nota predominante durante las carreras. Este sonido sólo es interrumpido por una voz que comenta algunos aspectos de la carrera. Por lo demás, bastante pobre.

**JUGABILIDAD** 73

El control de los coches es muy sencillo. El principal problema en este apartado es la falta de alicientes, al no existir un campeonato por puntos, tener pocos circuitos y la inexistencia de pilotos reales.

**GLOBAL**




\+ Que aparezcan alternativas a la fórmula uno.

\- La escasez de opciones y la falta de alicientes del juego.



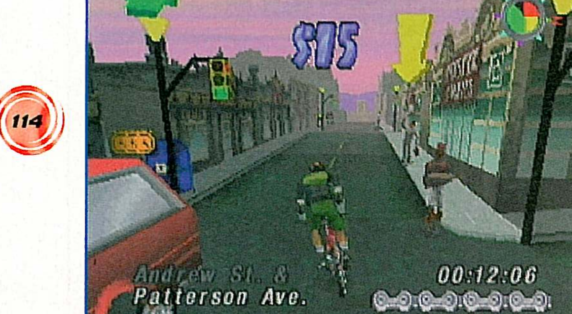
## Courier Crisis

# El Correo del ZAS



**Entregar** paquetes, huir de perros, esquivar asesinos... La vida de un mensajero puede ser muy **peligrosa**.




*El objetivo del juego es muy sencillo. Se trata de recoger los envíos que nos dará la gente señalada con una flecha y dárselos a los transeuntes marcados con el símbolo del dolar. Todo esto hay que hacerlo antes de que el tiempo transcurra, y si no lo hacemos rápido nuestro jefe no tendrá reparo en despedirnos.*

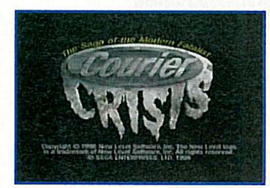


**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | BMG |
| PROGRAMADOR | NEW LEVEL |








**VALORACION**

Desde ROAD RASH no nos habíamos divertido tanto con un juego de estas características, y es que COURIER CRISIS tiene bastantes cosas que nos recuerdan al juego de ELECTRONIC ARTS, empezando por su jugabilidad.

***Unos meses después*** de su debut en ***PlayStation*** nos llega la versión para ***Saturn*** de **Courier Crisis**, y una vez más, se repite la constante de todos los juegos de BMG que han aparecido para las dos consolas, algo que es bastante inusual. El caso es que algunas versiones de ***Saturn*** son bastante mejores que las de ***PlayStation***, incluso cuando las de la máquina de SONY son lás últimas en aparecer. Las diferencias con ***PlayStation*** son principalmente técnicas, ya que los escenarios se mueven suavemente, cosa que no pasaba en la otra versión, y que añade una jugabilidad insospechada. Por lo demás, **Courier Crisis** sigue siendo un juego variado y divertido que mezcla ideas de Road Rash con algunas de la fase de coches de Jungla de Cristal. Rebosante de violencia y detalles divertidos, representa una sorpresa para los usuarios de ***Saturn*** que estén deseosos de buenos juegos.

**THE PUNISHER**

**COURIER CRISIS**

ARCADE

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 20 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | SI |

**GRAFICOS** — 87

El entorno de las ciudades está magníficamente realizado y repleto de agradables detalles. Además se mueve todo con una suavidad bastante superior a la de la versión de PLAYSTATION. Poco más se puede pedir.

**MUSICA** — 81

Todo tipo de melodías bastante distintas entre sí, y que reflejan el ambiente de los barrios en los que se desarrolla la acción. Desde Funky a Heavy o Hip Hop, todo tiene cabida en los gustos de un «mensaka».

**SONIDO FX** — 84

Si entendéis inglés vais a disfrutar mucho más de las frases e improperios que os lanzan los habitantes de la ciudad. No es necesario saber qué dicen para jugar, pero sí que logrará que os divirtáis aún más.

**JUGABILIDAD** — 87

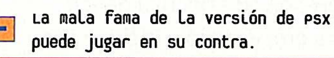
Partiendo de una idea muy sencilla, COURIER CRISIS logra que nos enganchemos a él por bastantes horas. La complicación de las misiones en las últimas fases, requerirá un dominio total de la bicicleta.

**GLOBAL**





+ Divertido, jugable y muy bien hecho.


– La mala fama de la versión de PSX puede jugar en su contra.

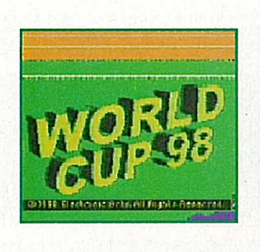
# REPETICION de la jugada

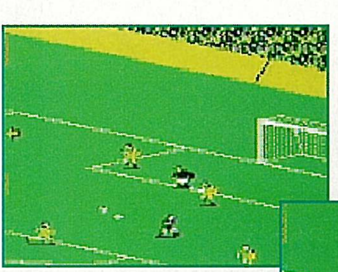
## World Cup 98

La última versión de los FIFA también llega la **portátil** de **Nintendo** convirtiéndose en su **cuarta** entrega.



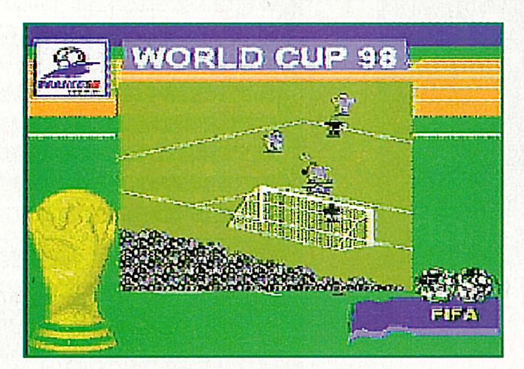
| WORLD CUP 98 | |
|---|---|
| DEPORTIVO | |
| Megas | 2 |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 3 COMPETICIONES |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | NO |








***SUPERGAMEBOY*** *Si dispones del periférico para los 16 bits de NINTENDO podrás apreciar los diferentes terrenos de juego incluidos en el cartucho. Pocos detalles más que no sean ya conocidos.*

### GRAFICOS

**80**

se ha suavizado algo el scroll, aunque las diferencias con la anterior versión son muy pequeñas. Da la impresión de que, utilizando esta fórmula, la capacidad de la consola no da para mayores florituras.

### MUSICA

**93**

La selección musical y, sobre todo, su calidad, son las dos mejores características del juego. Este aspecto se encuentra muy por encima de la media ofrecida en los juegos de Game Boy.

### SONIDO FX

**75**

A la habitual limitación de la consola en este apartado, se une que el fútbol no acompaña demasiado. Así, los efectos sonoros se limitan a un murmullo general, acompañado por algún que otro sonido adicional.

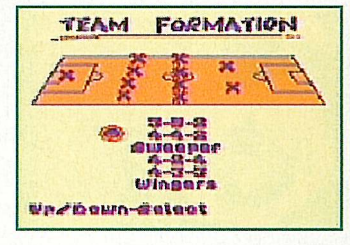
### JUGABILIDAD

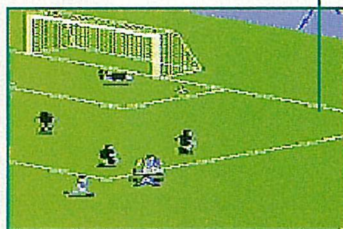
**78**

La jugabilidad ha sido y es el «talón de aquiles» de toda la saga FIFA para Game Boy. Prueba de ello es que de una patada se puede llegar casi de una a otra aérea sin que ningún jugador toque el balón.

### SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | ELECT. ARTS |
| PROGRAMADOR | THQ |





**De nuevo** ELECTRONIC ARTS vuelve a la carga con un nuevo programa para **GAME BOY** que se convierte en la cuarta entrega en esta consola y cuyo resultado final es muy similar al de ocasiones anteriores. En el apartado gráfico se mantiene la perspectiva isométrica, se suaviza ligeramente el *scroll* y se introducen nuevas secuencias de los árbitros. Por otra parte, se mantienen los diferentes terrenos de juego, aunque esta característica sólo la pueden apreciar los que utilicen el periférico ***SUPER GAME BOY***. Los equipos incluidos responden a 51 selecciones nacionales y a un equipo de ficticio con jugadores no reales. Dentro de las competiciones es posible elegir entre liga, copa y partidos amistosos. Entre todos los aspectos la música merece mención especial por su calidad, sin que el resto de elementos alcancen el mismo nivel.

**CHIP & CE**

### VALORACION

Cuando ya existe un producto en el mercado, lanzar otro en el que ni se hacen aportaciones técnicas ni nuevas opciones no tiene demasiado sentido. La explicación puede estar en que la fórmula empleada por ELECTRONIC ARTS para su saga FIFA en las versiones de GAME BOY ha alcanzado el máximo desarrollo permitido por la portátil de NINTENDO.

### GLOBAL




+ La música y que ea sea la única que apuesta por el fútbol en GB.

− Las escasas diferencias entre las cuatro versiones aparecidas.




Coordinado por MAYERICK & DOC

**Volvemos un mes más para acercaros a un nuevo clásico de los recreativos con el que seguramente muchos habréis disfrutado. Y esta vez lo hacemos, además, por partida doble, ya que puestos a comentar una joya como DOUBLE DRAGON, ¿qué razón hay para que reneguemos de su inolvidable segunda parte? Por otro lado, en la sección de noticias aclararemos ciertos aspectos concernientes a la legalidad de los emuladores como MAME, RAINE, etc.**









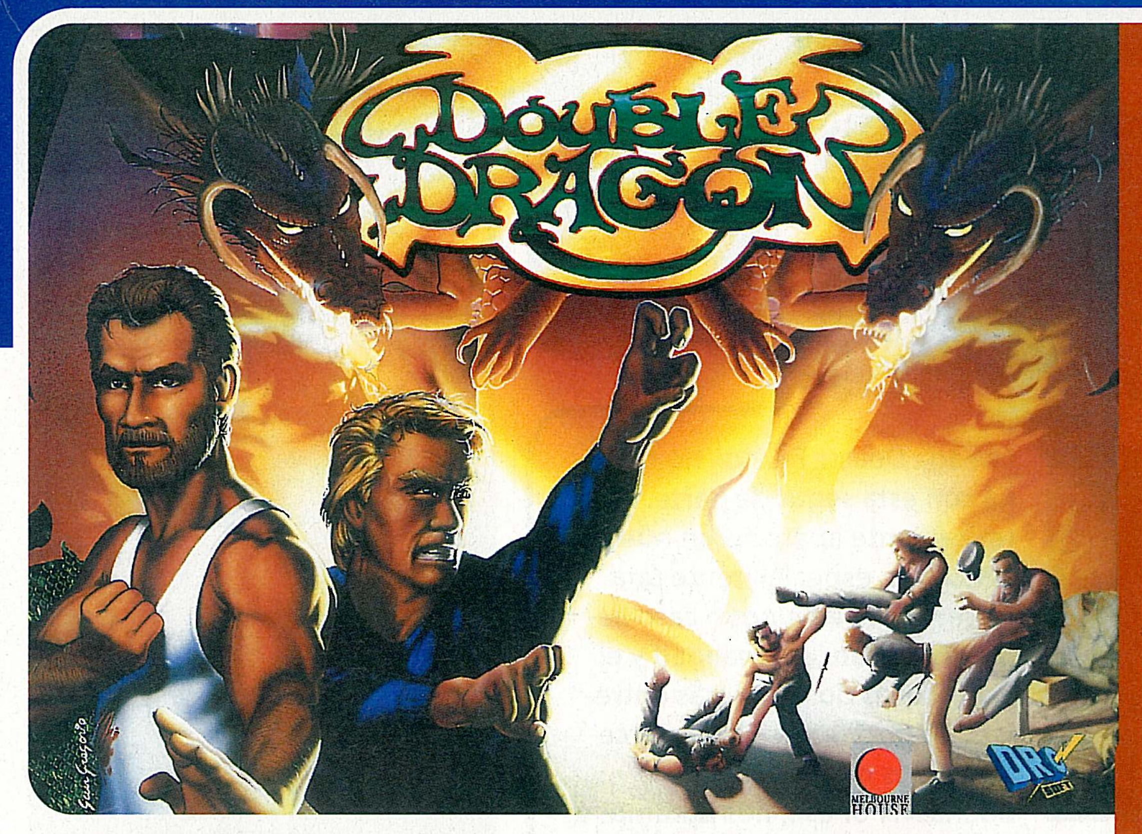

El género de los *beat'em-up* tiene un antes y un después en este DOUBLE DRAGON que TECHNOS programó allá por el año 1987. Que el nombre de TAITO aparezca en la pantalla de presentación del juego obedece únicamente a las licencias que terceras compañías adquieren para la distribución del mismo título en diferentes países (especialmente **EE. UU.** y **Japón**), lo que no debe llevar a equívocos sobre la compañía creadora del juego. En sus apenas ocho *Megabits* de memoria, DOUBLE DRAGON conjugó todo lo que se podía esperar de un juego de estas características, modelo que posteriormente copiarían infinidad de títulos y compañías. Utilizaba un sistema de representación en perspectiva isométrica (diferente al habitual) que permitía el desplazamiento de los protagonistas sobre los tres ejes X, Y y Z. Gracias a ellos se lograba una libertad absoluta, al tiempo que se dotaba de cierta complejidad y dinamismo al escenario. En lo que respecta a las posibilidades de los luchadores, aunque hoy sus movimientos puedan resultar irrisorios, en aquellos días suponían toda una innovación,



*Las estatuas del último nivel. Posiblemente el mayor alarde gráfico de este DOUBLE DRAGON, un juego que no destacó especialmente por sus espectaculares gráficos.*



*El gigante verde (no es el de los guisantes), uno de los enemigos más pesados de todo el juego. Por suerte, liarse a pedradas ahorrará trabajo.*




**Dos jugadores.** Dos hermanos eran los protagonistas, y cual hermanos podíamos jugar con nuestros amiguetes, pues DOUBLE DRAGON contaba con un modo de dos jugadores. Por supuesto, en este modo el número de enemigos se multiplicaba por dos.









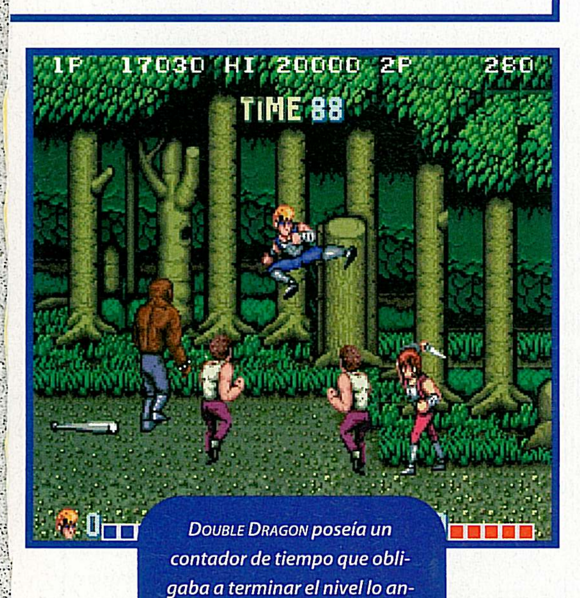






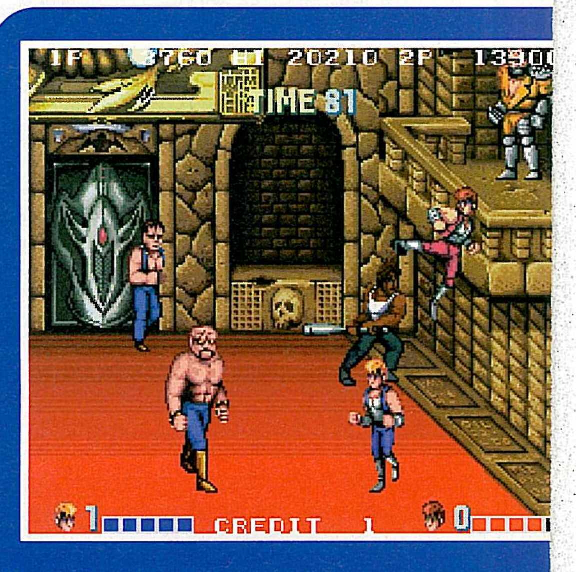

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| COMPAÑIA | TECHNOS |
| AÑO | 1987 |
| GENERO | BEAT'EM-UP |
| MEGAS | 8 MBITS |



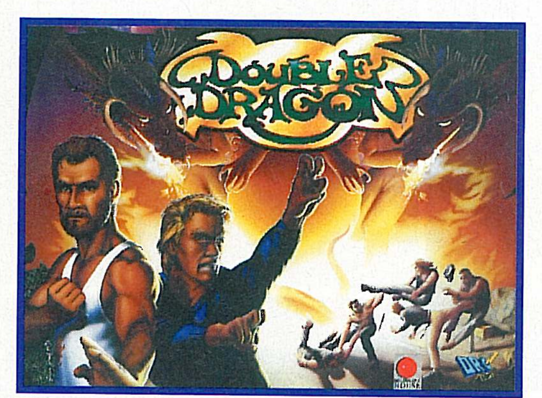

*DOUBLE DRAGON poseía un contador de tiempo que obligaba a terminar el nivel lo antes posible. De cualquier forma, el margen era muy amplio.*

más aún cuando se descubría que, además de golpear con los puños y las piernas a los enemigos, era posible liarse a rodillazos con ellos, propinarles codazos, e incluso voltearles para dar con sus huesos en el suelo. Sobra decir que ellos podían hacer lo mismo con nosotros. El último aspecto destacable, quizá el más importante, radicaba en la posibilidad de recoger armas y objetos. Las primeras, generalmente, las portaban los enemigos, y para arrebatárselas había que liarse a leches con ellos. Los segundos podían formar parte del escenario, como rocas, cajas, etc., pudiendo ser lanzados para dañar a los «malos de la peli». Como todo buen *beat'em-up* que se precie, la presencia de enemigos finales estaba asegurada, y aunque todos ellos contaban con ciertas rutinas de fácil asimilación (no hay nada como ejercer de **Tassotti** en el cuerpo de los enemigos), ponían la suficiente resistencia como para ser claramente diferenciados del resto. Para terminar, ¿qué os vamos a contar de las músicas? Sólo que todavía las tenemos grabadas en la mente, intactas desde el primer día que llegaron a nuestros oídos.




**Final Boss.** La última fase recogía, obviamente, uno de los enfrentamientos más complicados de todo el juego. Billy y Jimmy Lee debían enfrentarse a buena parte de los secuaces que habían aparecido durante la aventura, aunque el colofón lo ponía un molesto *final boss*, con arma de fuego incluida, empeñado en utilizar medios escasamente nobles para acabar con ambos. El final del juego no pasará a la historia por su espectacularidad, más bien por todo lo contrario, pero eso es algo que dejaremos que descubráis vosotros mismos.



La saga Double Dragon no termina con esta segunda parte. Posteriormente aparecieron nuevas versiones, especialmente una tercera, que en ningún caso llegaron a alcanzar la calidad y el éxito de las dos primeras entregas. Se podría decir que «terceras partes nunca fueron buenas». Por eso, nos paramos a analizar en profundidad Double Dragon II, una *Coin-op* que, a pesar de la excesiva semejanza con su predecesor, supo incorporar unos mínimos cambios que solventaban las carencias del primer Double Dragon.






# DOUBLE DRAG

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| COMPAÑIA | TECHNOS |
| AÑO | 1988 |
| GENERO | BEAT'EM-UP |
| MEGAS | 12 MBITS |

**Final Bosses.** Estos, además de tener un tamaño mucho mayor que el que tenían en Double Dragon, contaban con una «inteligencia» mucho más depuraba, lo que obligaba a buscar pautas de ataque mucho más complejas. Había que olvidarse de utilizar la ruin y patética táctica del golpe con el codo, tan efectiva en la primera parte. El colmo, en este sentido, se producía con la llegada del *final boss* del juego. Tanto Billy como Jimmy se desdoblaban, con lo que el enfrentamiento final se producía ¡contra sus propias sombras! El final del juego (que aparece en algún lugar de estas páginas) estaba algo más trabajado que en Double Dragon, aunque poco más.







*En la pantalla de la cosechadora, además de cascar a golpes a los enemigos, había que tratar de esquivar a «la máquina asesina». A la izquierda, los hermanos Lee y la difunta.*

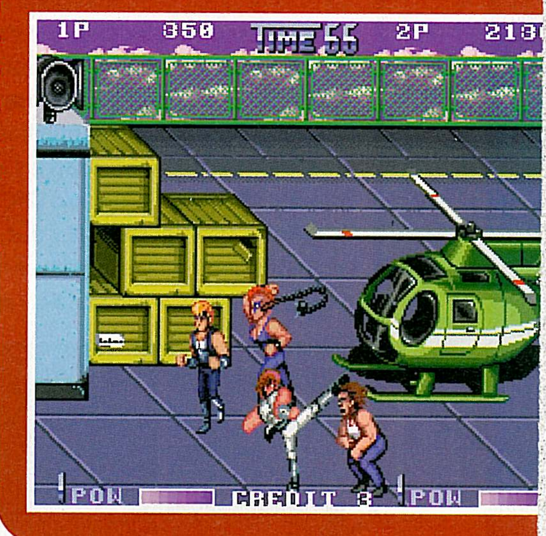






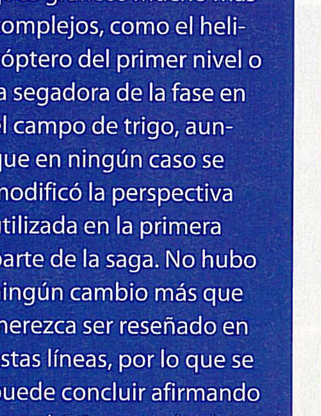
El gran acierto de los programadores de TECHNOS fue crear una secuela casi idéntica a la primera. Sólo se añadieron los ingredientes necesarios para justificar una segunda parte.

**Fondos más detallados.** Una de las mejoras más espectaculares de esta segunda parte se encontraba en el mayor detalle de los gráficos. Aunque seguía manteniéndose la misma perspectiva isométrica, éstos estaban más trabajados, todo ello a pesar de que algún que otro fondo de la primera parte también se daba cita en esta segunda entrega. Pantallas como la del helicóptero, a la derecha de estas líneas, forman parte ya de la historia de las *Coin-op*.



# GON 2

Trás el éxito cosechado por Double Dragon, la oportunidad de realizar una secuela no podía dejarse de lado. Así, TECHNOS presenta en 1988 **Double Dragon II**, un juego escasamente innovador pero que, a pesar de ello, logra casi el mismo éxito que su predecesor. A pesar de funcionar sobre un *hardware* idéntico, se pasó de ocho a doce *Megabits* de memoria, lo que permitió, además de crear unos fondos más cuidados y variados, dotar de nuevos movimientos a los dos hermanos protagonistas. Bueno, en esto último tampoco debieron consumir mucho, pues apenas se incluyó un golpe especial en el que, a modo de hélice de helicóptero, Jimmy y Billy giraban sobre su eje durante el salto, dando mamporros a todo lo que se acercaba. Lo que sí se modificó, y mucho, fue el control sobre los personajes protagonistas. Seguían existiendo los botones correspondientes a puño y patada, pero al contrario que en Double Dragon, cuando se pulsaba el segundo botón, el personaje lanzaba una patada hacia el lado contrario al que estaba encarado. La dificultad también se ajustó notablemente, eliminando el pseudo-*bug* de la primera parte por el cual era posibler acabar con casi todos los enemigos (incluidos los final bosses) utilizando correctamente el golpe con el codo. Para esto hubo que mejorar la «inteligencia» de los enemigos, que ahora respondían con mucha menos inocencia de la que mostraban en Double Dragon. Los fondos del juego contaban con bloques gráficos mucho más complejos, como el helicóptero del primer nivel o la segadora de la fase en el campo de trigo, aunque en ningún caso se modificó la perspectiva utilizada en la primera parte de la saga. No hubo ningún cambio más que merezca ser reseñado en estas líneas, por lo que se puede concluir afirmando que el éxito cosechado por **Double Dragon II** se basó, única y exclusivamente, en el acierto de sus programadores por crear más de lo mismo. En realidad, eso es lo que buscaban los fanáticos de la primera parte, y ahora, diez años después, no queda más remedio que afirmar que TECHNOS dió de lleno en la diana.









## DOUBLE DRAGON

# VERSIONES

Esta es, posiblemente, una de las sagas sobre la que se han realizado más versiones. Por desgracia, sólo hemos podido acercaros las versiones correspondientes al primer **Double Dragon** (no teníamos más espacio disponible), aunque salvo en casos excepcionales, las segundas partes solían ser bastante semejantes. Dejando de lado las tres mejores versiones disponibles (***Mega Drive*, *Super Nintendo*** y ***Atari Lynx***), entre las máquinas de *8 bits* había muchas diferencias. Muy mal paradas salían las adaptaciones para ***Spectrum*** y ***Amstrad CPC*** que programó BINARY DESIGN y que, ante todo, eran muy lentas. En el medio se situaban las versiones para ***Commodore 64*** y ***compatibles PC***, mientras que entre las mejores se encontraban, tanto ***Game Boy*** como ***Game Gear*** y, cómo no, ***NES*** (adictiva como ninguna). ***Atari ST*** y ***Amiga*** contaban con buenas adaptaciones, sobre todo a nivel gráfico. La más sorprendente es la adaptación para ***Atari 2600***, programada por ACTIVISION en ¡1989! No hay que olvidar que aparecieron muchos más **Double Dragon**, incluida la tercera parte, The Rosseta Stone, pero de los clónicos, el mejor era Battle Toads vs. Double Dragon para ***Super Nintendo***, un increíble (y difícil) juego programado por la mismísima RARE.











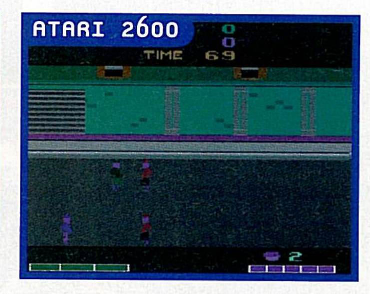













*La anécdota de este Double Dragon la encontramos en la versión para **Atari 2600**, que fue programado en 1989, muchos años después de la «muerte» de la consola.*

## Las tres mejores






**Si una adaptación brilla por encima de todas las demás, esa es sin duda la de *Mega Drive*, la versión que más se asemeja al original. Cerca se le queda *Super Nintendo*, aunque su desarrollo, totalmente diferente a la *Coin-op*, sepultaba parte de su carisma. *Atari Lynx*, como no podía ser de otra forma, también contó con una impactante adaptación.**



**Nuevas Betas.** Mucho ha cambiado el panorama desde el último mes, pues han sido nada menos que cuatro las *betas* nuevas que han aparecido. En total, el número de nuevas emulaciones asciende a unos 75 juegos, con verdaderas joyas como Ghouls'n Ghosts o las recreativas de ATARI Paperboy, Super Sprint, 720 degrees o APB. Toda una pasada de mes.

**Great Gurianos.** Uno de los títulos más esperados ya esta disponible desde la *Beta 6* de Mame. Los nombres de los nuevos juegos emulados no son gran cosa, pero destacan títulos como Shinobi, Golden Axe, Passing Shot, Altered Beast o Alien Syndrome, todos ellos de SEGA. Nemesis también se incorpora, mientras que la nueva versión de Space Invaders, la del año 94, también ha sido emulada.




**Antiguayas.** El grueso de los juegos emulados en estas últimas cuatro *betas* corresponden especialmente a juegos de principios de la década de los ochenta. Zoar, Pon Poko, Hexa, Head On, DeppScan, etc. Juegos que disfrutamos en los primeros salones recreativos. También se ha incorporado algún título moderno de CAPCOM (ya emulado por Callus) como Nemo, cuyos gráficos son una auténtica pasada con un colorido excepcional.










## Alex Kidd y MoonWalker en System 16

Los programadores del emulador System 16 comentaron que había una grata sorpresa en la última versión de su emulador. Pues bien, el emulador ya salió a la luz, y la sorpresa prometida no era otra cosa que el soporte para MoonWalker, el excelente videojuego basado en la película de Michael Jackson. Ya hay un nuevo título para la nueva versión de Alex Kidd, al tiempo que se ha anunciado la cancelación definitiva del emulador System 16 para DOS. Por suerte, la versión para Windows 95 no dejará de actualizarse, por lo que queda asegurado System 16 por mucho tiempo.

## Dudas sobre la legalidad de los emuladores

Mucha gente se pregunta si los emuladores son ilegales, pues de hecho hemos recibido cartas comentándonos este aspecto. Como casi todo en informática, se puede decir que no hay nada estipulado para estos casos, pero hay dos puntos que están muy claros. Uno, que los emuladores son software con código creado por programadores independientes y que, por lo general, no utilizan en ningún momento cualquier tipo de elemento registrado. Dos, que poseer imágenes de ROMs no es ilegal mientras se posea una copia original de la misma. Es decir, no es ilegal jugar con Ghouls'n Ghosts en un emulador si se tiene la coin-op original en casa. Es como si se tiene un CD de música y se realiza una copia en cinta para ser escuchada en un walkman. Todo lo que sea utilizar una ROM de la que no se posee el original, es incurrir en un delito.

## Callus ya emula Ghouls´n Ghosts

Si hay un juego que le pueda hacer sombra a Ghost'n Goblins, ese no es otro que Ghouls´n Ghosts. MAME lo emulaba ya desde hacía unos días, aunque aún cuenta con enormes defectos en la presentación de gráficos. El equipo de programación del emulador Callus ha puesto a disposición de los usuarios una nueva versión del mismo que emula casi a la perfección la coin-op. No cuenta con los fallos en la prioridad de los sprites que sufre MAME, y el sonido esta muy cerca de ser emulado perfectamente. Ademas el GUI (entorno gráfico integrado) es de lo mejorcito que hay.







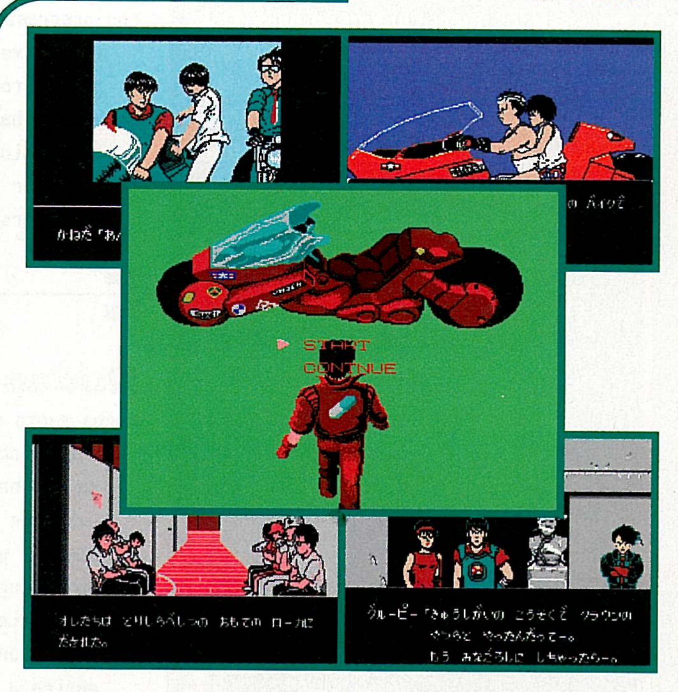




Coordinado por **NEMESIS**

**Rectificar es de sabios. Un día dije en esta misma sección (exactamente en Abril del 96) que la funesta adaptación de AKIRA para los ordenadores *AMIGA* era el único título conocido basado en el popular manga de Katsuhiro Otomo. He tenido que comerme mis palabras al toparme, dos años después de aquella afirmación, con una videoaventura para *FAMICOM* (la *NES* japonesa) inspirada en AKIRA y producida por TAITO en 1988. Te invitamos a conocer una de las adaptaciones de manga a videojuego más oscuras de la historia.**






# AKIRA

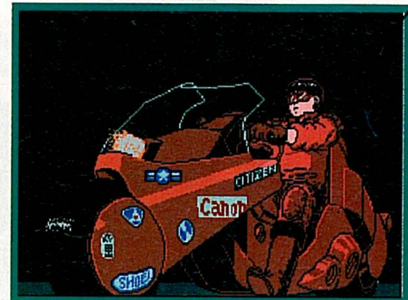
Por increíble que parezca, AKIRA, el manga más popular del planeta, la película responsable de extender la pasión por el *Anime* por todo el planeta, es uno de los títulos que cuenta con menos adaptaciones al mundo de los videojuegos. Es más, hasta el descubrimiento de este pequeña joya para *FAMICOM*, el único juego de AKIRA que conocíamos hasta el momento era una patraña para los ordenadores *AMIGA*, confeccionada por el grupo de programación británico ICE. Los constantes rumores (que se remontan incluso a los tiempos anteriores a la comercialización de la consola) sobre una posible adaptación a *PLAYSTATION* continúan todavía, extendiéndose ahora además a *NINTENDO 64*. El que sí llegó a salir en 1988 fue una videoaventura para la consola puntera en aquellos momentos: *FAMICOM* (*PC-ENGINE* era superior técnicamente, pero no pudo alcanzar ni de lejos el parque de consolas de *NINTENDO*). La hermana japonesa de la *NES* fue la elegida por TAITO para trasladar al videojuego la trama de la película de animación, bastante más condensada que la del manga original. Todos aquellos fanáticos de la

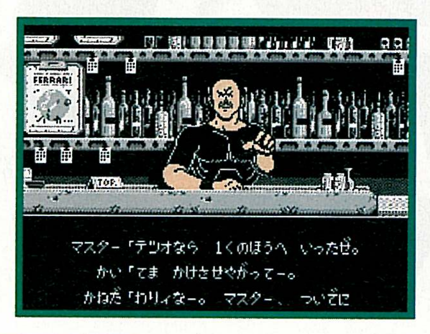
obra de **Katsuhiro Otomo** que puedan echarle el guante a este título maldito, podrán reconocer durante el juego no sólo a Kaneda, Kay o Tetsuo, sino a todo un plantel de secundarios de peso que van desde Yamagata, el coronel, el barman del bar Harukiya o hasta los tres niños con rostro de anciano: Takashi, Masaru y Kiyoko. Dadas las limitaciones técnicas de la máquina, la mayoría de los gráficos de AKIRA se reducen a pantallas estáticas con toques de animación salvo contadas excepciones, como el accidente de moto de Tetsuo que daba inicio a toda la trama. El gran inconveniente de este juego es una vez más los textos en japonés. Si de por sí el idioma nipoón se erige como el principal *handicap* en la mayoría de las adaptaciones de manga, en una videoaventura como ésta es un auténtico suplicio, aunque os aseguro que merece la pena el esfuerzo, sobre todo si disfrutaste en su día del manga original.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | TAITO |
| PROGRAMADOR | TAITO |



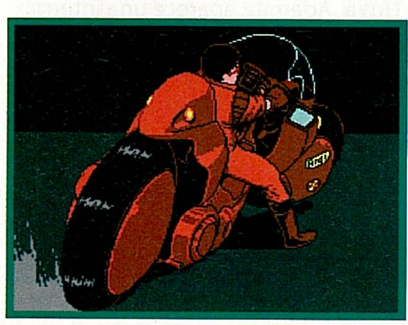







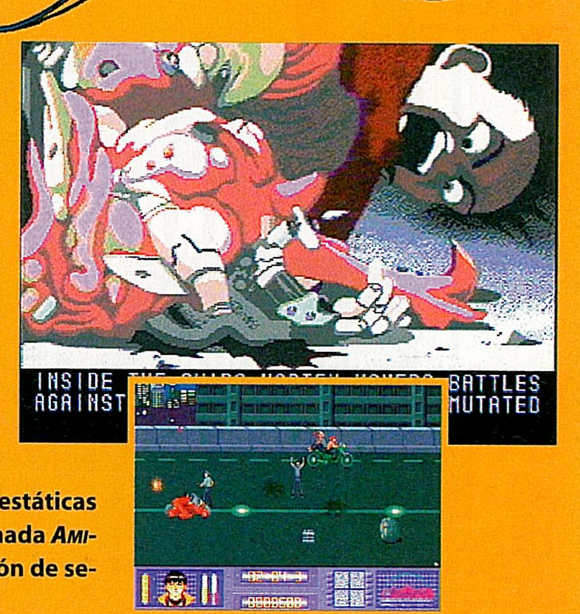




## Akira también visitó el Amiga

**Ampliamente comentado en el número 48 de SUPER JUEGOS, la otra adaptación doméstica de AKIRA conocida hasta el momento (aunque todavía pueden salir más debajo de las piedras) data de 1993. En un principio se especuló con un lanzamiento masivo para todos los sistemas (*SNES, MD* e incluso *MEGA CD*), pero al final este horrible juego de los británicos ICE únicamente vió la luz en los ordenadores *AMIGA*. Pocas veces se ha podido ver en pantalla una chicharra parecida, en la que tan sólo se salvan las pantallas estáticas y la *intro*. Los usuarios de aquella extrañeza llamada *AMIGA CD32* al menos pudieron disfrutar en su versión de secuencias de vídeo extraídas del film de Anime.**

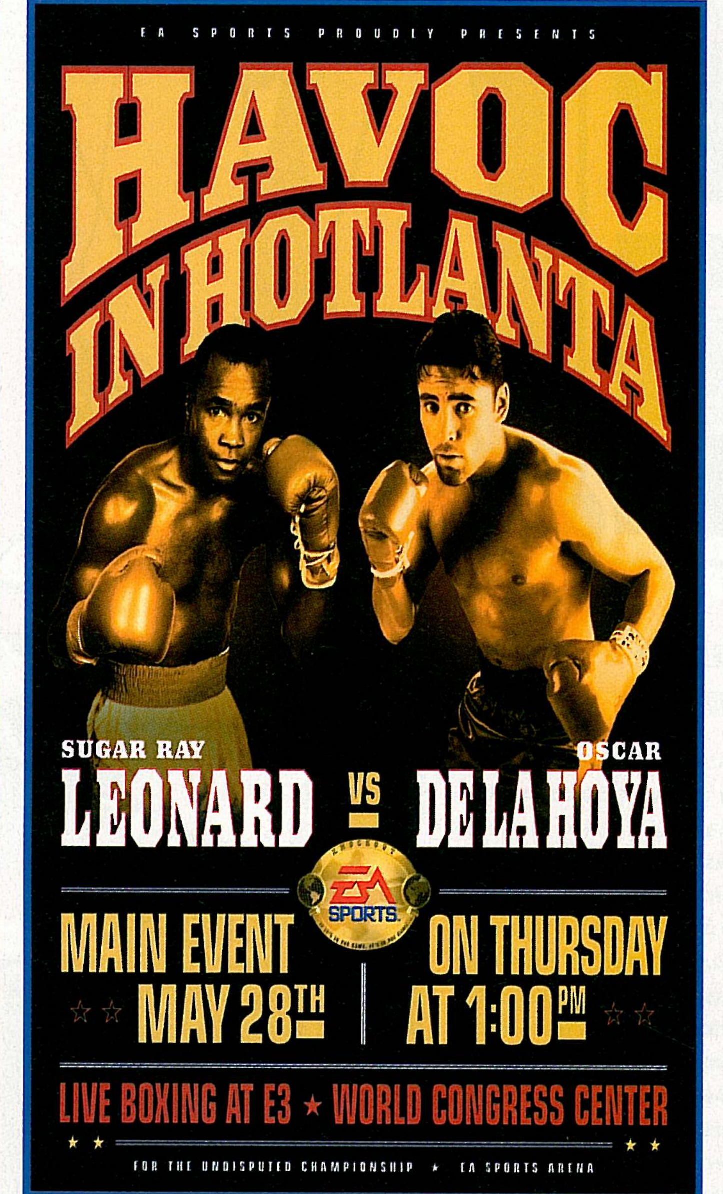





Coordinado por J. ITURRIOZ

**El deporte fue uno de los géneros presentes en la celebración de E3. Entre todas las las compañías ELECTRONIC ARTS marca de nuevo la pauta con una larga e impresionante serie de lanzamientos. De todos ellos destacamos KNOCKOUT KINGS BOXING, aunque también se hace referencia a otros interesantes títulos.**











# KNOCKO KINGS B

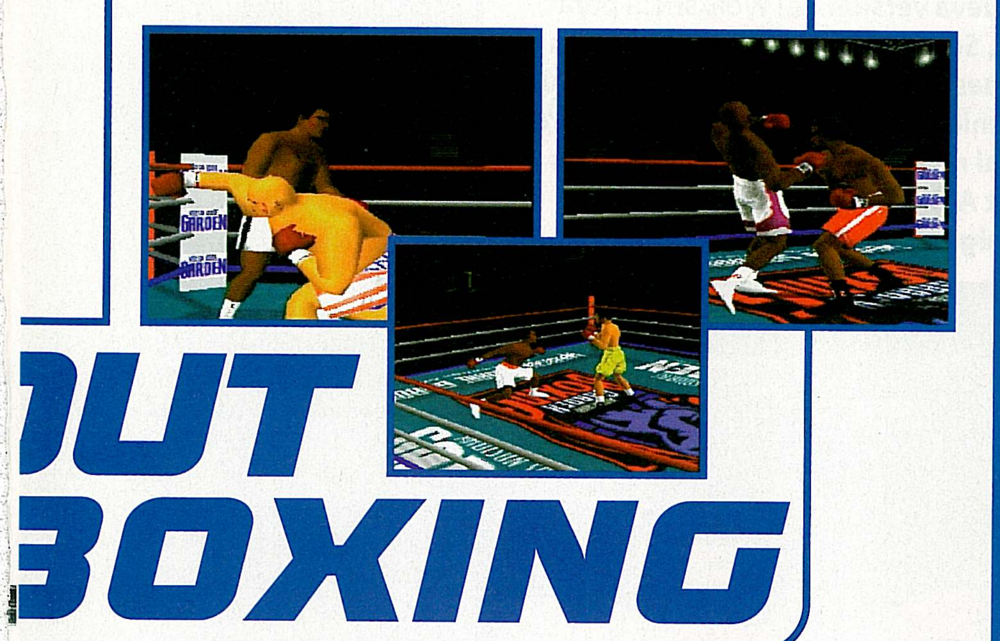
El boxeo es otra de las disciplinas deportivas en las que ELECTRONIC ARTS está dispuesta a convertirse en una de las compañias líderes. Para ello lanza al mercado **KNOCKOUT KINGS BOXING**, un programa con una gran jugabilidad que, además, cuenta con la presencia de grandes estrellas del boxeo. Aunque este último aspecto no es totalmente nuevo (ya fue utizado en GREATEST HEAVYWEIGHTS para ***MEGA DRIVE***), supone la primera aparición para ***PLAYSTATION***. Entre los púgiles recogidos en el juego hay que destacar la colaboración con los programadores del juego de **Sugar Ray Leonard** y **Oscar de la Hoya**. Además, aparece una interminable lista de boxeadores, algunos mitos legendarios, como **Rocky Marciano** o **Muhammad Ali**, y otros más cercanos en el tiempo como **Evander Holyfield** o **Roberto** «mano de piedra» **Durán**. Ade-

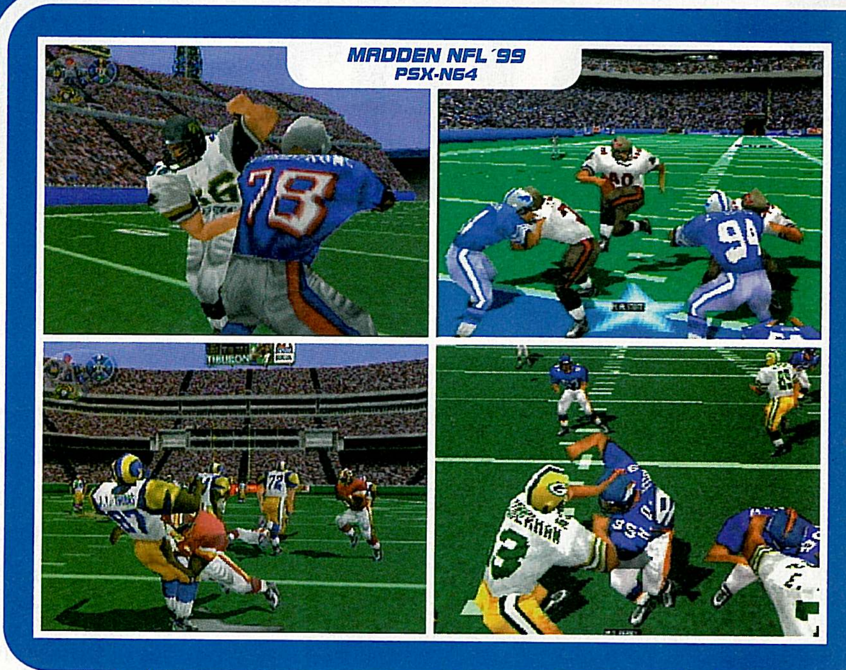


más, en el proyecto de ELECTRONIC ARTS han participado otras personas relacionadas con el mundo del cuadrilátero, como famosos árbitros y comentaristas de la televisión americana. Sobre la lona, el programa muestra una notable calidad tanto gráfica como en su jugabilidad. Como es habitual se emplean polígonos con texturas, aunque en esta ocasión se han logrado suavizar las líneas rectas. El control de los jugadores permite realizar los golpes característicos de cada una de las estrellas recogidas. Por otra parte, el programa refleja fielmente todo el ambiente que rodea a los combates de boxeo, y una selección musical en la que se emplean melodías representativas de las diferentes épocas a las que pertenecen los púgiles. Si a todo esto le unimos la escasez de este tipo de simuladores para PLAYSTATION, el lanzamiento de EA puede convertirse en un juego indispensable para los aficionados a los videojuegos de boxeo. Su lanzamiento está previsto para finales de año.



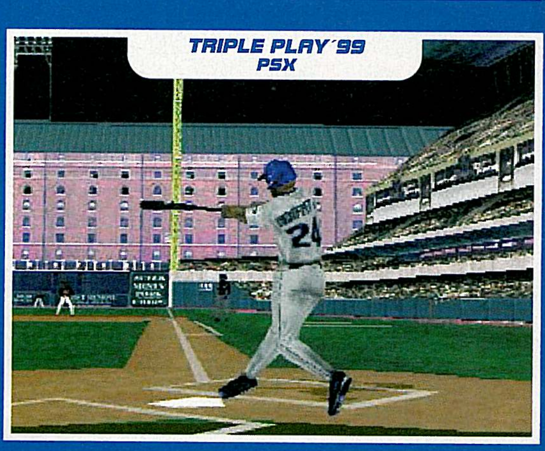

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | EA |
| PROGRAMADOR | EA |





MADDEN NFL´99
PSX-N64


NBA LIVE´99
PSX

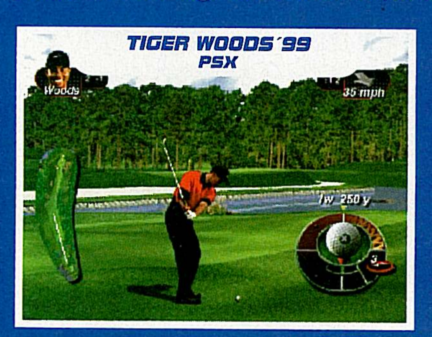




TRIPLE PLAY´99
PSX



## EA, una vida ligada al deporte

**Al reciente lanzamiento de COPA DEL MUNDO FRANCIA´98, ELECTRONIC ARTS une una serie de títulos con los que toca casi todas las disciplinas deportivas. Entre los futuros lanzamientos hay que destacar dos relacionados con el fútbol americano. Por un lado una nueva versión para 1999 de la saga protagonizada por el famoso comentarista John Madden, y por otra un juego centrado en la liga universitaria (NCAA FOOTBALL´99). Por otra parte, da continuidad a su saga de baloncesto (NBA LIVE´99), entra en el mundo de béisbol (TRIPLE PLAY´99), y lanza un juego de golf (TIGER WOODS´99), con el que acompaña a su tradicional saga PGA TOUR GOLF. De todas formas es posible que algunos de estos títulos no lleguen al mercado español.**


TIGER WOODS´99
PSX


NCAA FOOTBAL´99
PSX




Coordinado por **THE PUNISHER**

**Si os pensáis que la proximidad del verano va a dejaros sin novedades, estáis muy equivocados, porque aquí volvemos con muchas cosas interesantes. El mundillo «amiguero» está muy movido, AMIGA ha anunciado un nuevo súper ordenador y una nueva versión del WORKBENCH para Septiembre. Se avecina un nuevo cambio en el futuro de nuestro ordenador, y quizá sea la última oportunidad que tengamos si nos queremos poner al nivel de los demás. Esperemos que esta vez AMIGA sepa jugar las cartas**

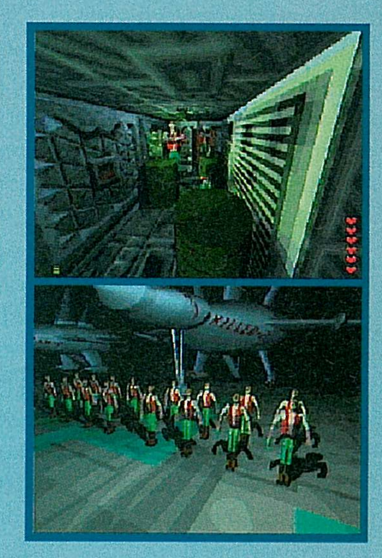
■ ***E-mail*: amigamania@mx2.redestb.es**



### MOONBASES, RECUERDOS DEL PLANETA DUNE

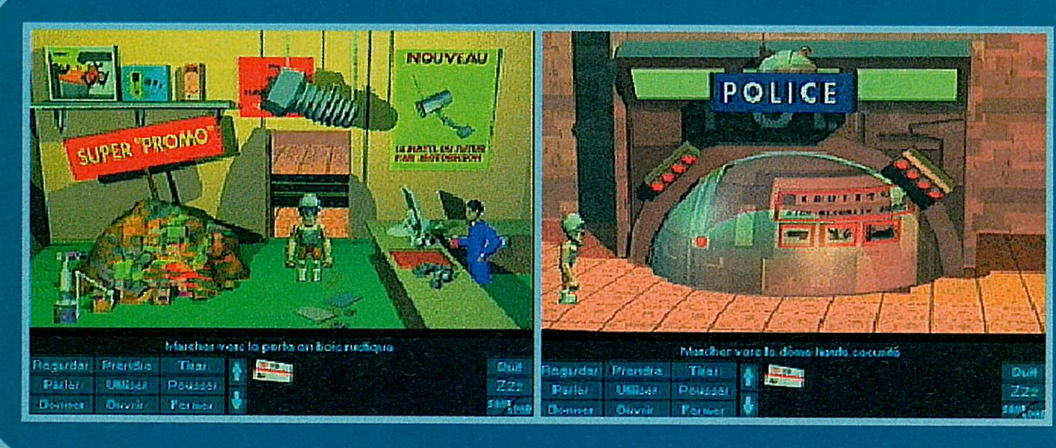
HOMEGROW SOFTWARE es la enésima compañía que prepara su clónico de COMMAND & CONQUER, y que hemos tenido la ocasión de probar estos días. Tras el nombre de **MOONBASES** se esconde de este juego estratégico, que se inspira bastante en el genial DUNE. Los programadores prometen que en la versión final se incluirán veinte niveles individuales y otros tantos para que dos jugadores puedan competir entre sí. También podréis jugar por *modem* o conectando un cable serie a dos ordenadores. Además contará con editor de niveles y en el futuro habrán más discos de misiones. Para más información mirad en **www.eclipse.com/homegrow**



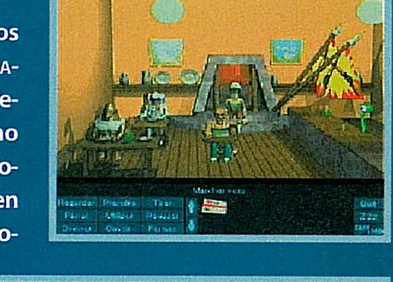
### GALAKTIKNEK, A TIRO LIMPIO EN MEDIO DE LA GALAXIA

Este mes en **Aminet** hemos encontrado muchas sorpresas, una de ellas es este *shoot´em-up* que ocupa la friolera de 20 *Megas* en el disco duro. La razón de que este juego de impronunciable nombre ocupe tanto, es que el juego entero está en vídeo, lo que le da una apariencia sin duda espectacular. El sistema de juego es similar al de VIRTUA COP, con la variante de que en cada fase podremos elegir el armamento a utilizar entre más de 50 armas distintas. A este *arcade* aún le faltan por pulir muchas cosas, como por ejemplo los menús o los gráficos de los enemigos, que parecen muñecos.




## Space, la última aventura

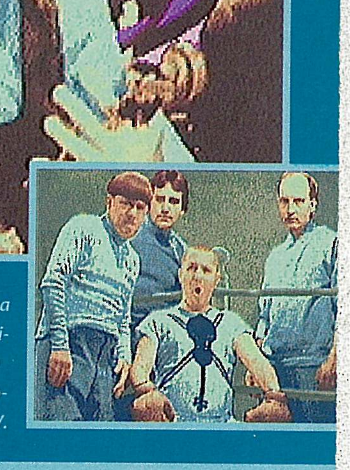
En uno de nuestros habituales paseos por **Aminet** nos hemos encontrado con una increíble aventura llamada SPACE TRIBULATIONS, un juego desarrollado integramente en **Francia**, y que tiene la estupenda pinta que podéis ver en las pantallas. Como podréis comprobar, los gráficos están creados a partir de modelos tridimensionales, dándoles un aspecto poco habitual en las aventuras de AMIGA hasta la fecha. Dibujados en 256 colores y moviéndose a 25 *frames*, los *sprites* de los personajes son bastante graciosos y muy detallados. Los autores buscan ayuda para terminar este aventura. Si crees que puedes echarles una mano, están en **www.geocities.com/siliconvalley/bay/1554**

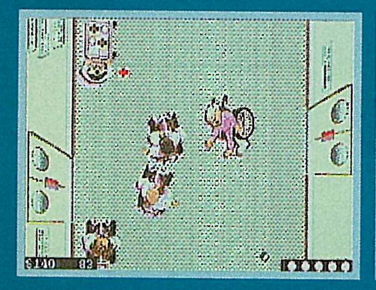


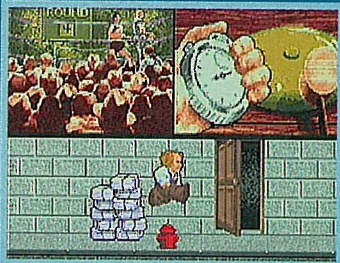


## EL CLASICO

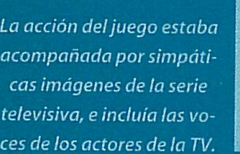
**The Three Stooges.** CINEMAWARE es sin duda una de las compañías más famosas del mundo «amiguero», y sus producciones son un compendio de jugabilidad, diversión y sobre todo originalidad. El juego del que hablamos este mes es la única licencia televisiva que la compañía transformó en videojuego. Inspirado en la serie cómica Los Tres Chiflados, este juego es un *arcade* en el que tendremos que recaudar dinero para evitar que un malvado constructor se quede con un orfanato. Para ello deberemos realizar unas divertidas pruebas por las que nos pagarán una suma de dinero, y transcurrido un mes, si tenemos la cantidad reclamada por el malo, podremos salvarlo. The Three Stooges es un divertidísimo *arcade* multifase, que destaca por tener las voces originales de la famosa serie de la WARNER.











*La acción del juego estaba acompañada por simpáticas imágenes de la serie televisiva, e incluía las voces de los actores de la TV.*





### SAMBA WORLD CUP, JUGANDO AL FUTBOL CON RITMO SABROSO

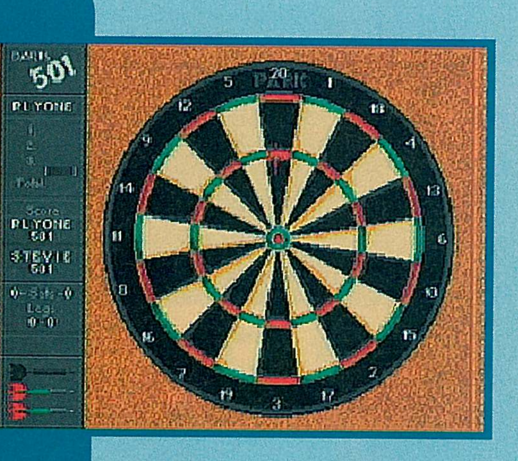
El mes pasado ya encontramos en **Internet** alguna imagen de este juego, pero al ser de la parte del *manager* nos parecieron un poco sosas. Por fin las pantallas tienen mejor pinta, y aquí os las ofrecemos. Samba World Cup es una especie de PC Futbol para ***Amiga***, con gran número de opciones para la simulación y un *engine* para los partidos bastante bonito. En el apartado de acción, los *sprites* están muy bien animados, y son posibles bastantes acciones por parte de los jugadores. El juego incluirá, además de la opción de **Copa del Mundo**, la de jugar una liga, apartado en el que podremos elegir entre la inglesa, alemana, italiana, holandesa, francesa y española, incluidas las competiciones europeas y un editor de equipos. Como innovación os destacamos que este *arcade* tendrá comentarios hablados al estilo de los ultimos simuladores para 32 *bits*. No podía faltar como buen simulador de fútbol que es la presencia del tiempo, que hará de las suyas dificultando el desarrollo de los partidos. Su salida está prevista para dentro de unos días y será distribuido por ALIVE MEDIASOFT.

## NOVEDADES

### 501

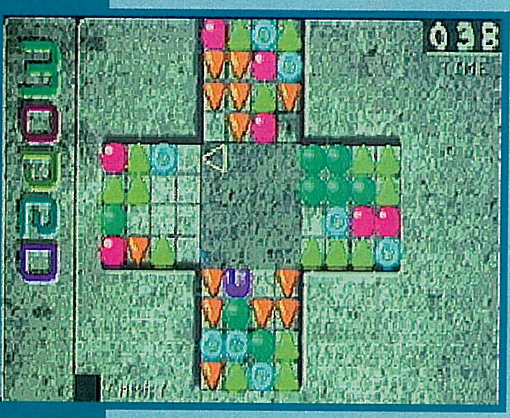
Con este numérico nombre descubrimos este mes un divertido simulador deportivo que os hará disfrutar de lo lindo. Mas de diez modalidades de juego (incluyendo el famoso 501) y varios modos de campeonato, todo pensado para divertiros bastante rato si os gustan los dardos





### Moped

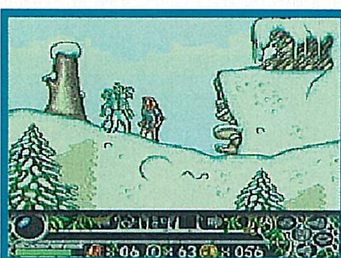
Muy pocos son los juegos de puzzle que últimamente nos llegan, y los que lo hacen son de todo menos originales. Moped por suerte, no tiene estas carencias, ya que originalidad no es precisamente lo que le falta. Adictivo, divertido y jugable son sus principales características.



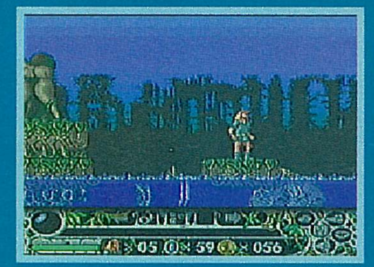
## LA UTILIDAD

Aunque no sea una utilidad propiamente dicha, a muchos «amigueros» les encantará saber que ya tienen disponible la nueva actualización de Sensible World Of Soccer perteneciente al mundial, y que se distribuye gratuitamente en el CD de la revista CU AMIGA. Asimismo están en **Aminet** las últimas versiones de los editores de SWOS y el nuevo editor del glorioso Microprose Grand Prix, con todos los datos de esta temporada de **Fórmula 1**. Estad atentos a futuras actualizaciones.



**Al igual que le ocurriera a los dos juegos que os hemos comentado los meses anteriores, CEDRIC jamás pasó las fronteras de su país de origen, y es una lástima, porque cualidades no le faltan a este original título para entretenernos durante largas horas.**





### Aventura

**El componente «aventuresco» es casi tan abundante como la acción en CEDRIC. En algunos niveles deberemos resolver auténticos rompecabezas para poder avanzar. Hablar con la persona indicada o darle el objeto que nos reclama será básico para poder lograr nuestro objetivo. En uno de los últimos niveles deberemos alinear una serie de espejos de manera que un rayo de luz atraviese la fase entera, algo que no será nada fácil.**

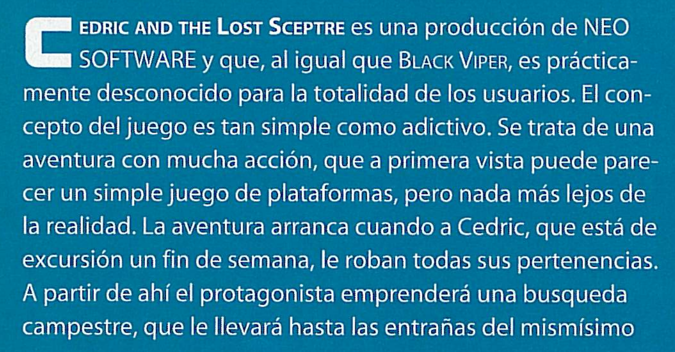




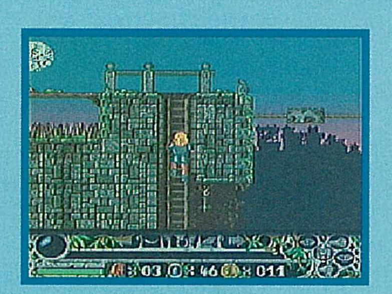
A FONDO

# CEDRIC & THE LOST SCEPTRE

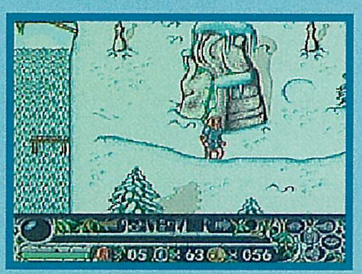
CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE es una producción de NEO SOFTWARE y que, al igual que BLACK VIPER, es prácticamente desconocido para la totalidad de los usuarios. El concepto del juego es tan simple como adictivo. Se trata de una aventura con mucha acción, que a primera vista puede parecer un simple juego de plataformas, pero nada más lejos de la realidad. La aventura arranca cuando a Cedric, que está de excursión un fin de semana, le roban todas sus pertenencias. A partir de ahí el protagonista emprenderá una busqueda campestre, que le llevará hasta las entrañas del mismísimo Infierno. Los gráficos de este juego nos recuerdan a otro mítico título de *AMIGA*, LIONHEART de THALION, superior a CEDRIC en el aspecto gráfico, pero no en jugabilidad. A lo largo del juego tendremos que ir localizando una serie de objetos que nos permitirán ganar terreno en los niveles, al tiempo que conversamos con algunos personajes. El diseño de los niveles es bastante variado aunque no muy original, ya que se desarrollan en los típicos escenarios de cualquier juego de platafomas. Sin embargo hay alguna zona, como la de los espejos, que rebosa de originalidad. En el apartado sonoro resaltaros que los efectos de sonido son inexistentes, pero por suerte, ésta es una carencia que suple una fabulosa banda sonora, que nos recuerda bastante a SHADOW OF THE BEAST.







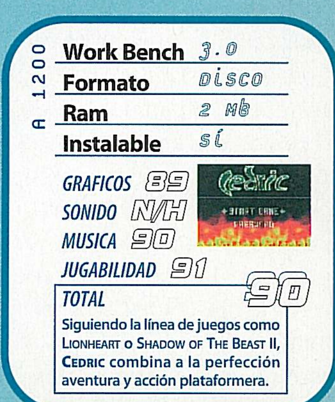
*El colorido de los gráficos y la calidad técnica de este juego, hace que nos acordemos de otro gran clásico de AMIGA, el gran LIONHEART, todo un prodigio gráfico.*



A 1200

| | |
|---|---|
| Work Bench | 3.0 |
| Formato | Disco |
| Ram | 2 Mb |
| Instalable | Sí |

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 89 |
| SONIDO | N/H |
| MUSICA | 90 |
| JUGABILIDAD | 91 |
| TOTAL | 90 |



Siguiendo la línea de juegos como LIONHEART o SHADOW OF THE BEAST II, CEDRIC combina a la perfección aventura y acción plataformera.

# Línea Directa

# línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

**Las noticias del nuevo sistema de entretenimiento doméstico de SEGA y los títulos que se preparan para el último cuarto de año han despertado el interés de todos vosotros. Si hay algo que no te ha quedado claro, escribe a esta dirección:**

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre **The Scope**.

## «SESENTAYCUATRODEDE»



**Tengo aquí** unas cuantas preguntas:
1) He oído que Zelda podría venir en un cartucho dorado, ¿es cierto?
2) Si Zelda tiene 256 megas, ¿cuál sería su precio aproximado?
3) Diferencias entre un *Controller Pak* y una *Memory Card*.
4) ¿Utilizará Zelda *Controller Pak*?
5) ¿Qué pasará con los juegos para ***N64*** cuando salga el ***64DD***?

Francisco Muñóz Verdú (Barcelona).





**Vamos a ver** qué te puedo decir:
1) Pues parece ser que sí. Si recuerdas Zelda de NES ya lo fue.
2) Pues me imagino que rondará las 9000 pts.
3) Ninguna, son periféricos para guardar partidas, sólo que uno es para ***Nintendo 64*** y otro para ***PlayStation***.
4) Es posible que sí. Un juego de aventura/rol necesita poder salvar partida.
5) Personalmente, yo te aconsejaría que te olvides del ***64DD*** de momento. No parece un proyecto inmediato. En **Atlanta** no se habló nada de eso. Disfruta con tus cartuchos, que va para largo.

## VOLANTES Y DEMAS

**Tengo unas** preguntillas:
1) ¿Qué volante es mejor?
2) ¿Todos los juegos de coches/motos son compatibles con todos los volantes?
3) Ordéname de mejor a peor Need For Speed III, Moto Racer, Porsche Challenge y Road Rash 3D.
4) Dime 4 juegos buenos de estrategia.
5) ¿Merece la pena el *Resident Evil Pad*?
6) ¿Cuál es el mejor juego de basket?

Rubén Aravio, Palma de Mallorca.

**Espero** poder guiarte:
1) El ***Top Drive*** de LOGIC 3 es el mejor, pero tiene el inconveniente de que vale casi tanto como una consola.
2) No, fíjate en la caja del juego. Ahí pone si es o no compatible con esos periféricos.
3) Road Rash 3D, Need For Speed III, Porsche Challenge y Moto Racer.
4) Red Alert, Command & Conquer, Warcraft y Dark Omen. Y atento a Mr. Domino.
5) Pues si eres un «viciado» de ese juego, sí.
6) Total NBA 98 y NBA Courtside.



## DREAMCAST VS. PSX

**Ante todo** felicitaros por vuestra maravillosa revista:
1) ¿***PSX*** sacará una máquina superior a las de ahora en los próximos años?
2) ¿***Dreamcast*** arruinará a la maravillosa ***PSX***?
3) ¿Por qué destaca en algunos juegos ***PSX*** sobre ***Nintendo 64***?
4) ¿***Nintendo 64*** llegará a superar a ***PSX*** y SEGA en los próximos años?

Rubén Florez, Gijón.

**Gracias a vosotros,** por sernos fieles mes a mes:
1) Pues está claro que sí, pero a ***PSX*** le queda mucha vida, más de la que crees. Ahora está en su mejor momento, así que exprímela.
2) Al contrario, la consola de SEGA servirá para potenciar el mercado, y en este sector lo mejor es que haya competencia.
3) Supongo que por la madurez y la experiencia de la gente que programa para ***PSX***. ***N64*** todavía no ha demostrado ninguna superioridad patente sobre ***PlayStation***.
4) Eso nadie lo sabe.

## Dreamcast y el E3

## METAL GEAR SOLID

**Hola Scope**, soy poseedor de una *PlayStation* y me gustaría que me dieras información sobre el juego Metal Gear Solid de KONAMI.
1) ¿Cuándo saldrá la *Rolling Demo* que se presentó en la feria **E3** de **Atlanta**?
2) ¿Podrías decirme cuándo saldrá a la venta el juego?
3) ¿Cuánto crees que puede valer?

Antonio Rodríguez, Barcelona.

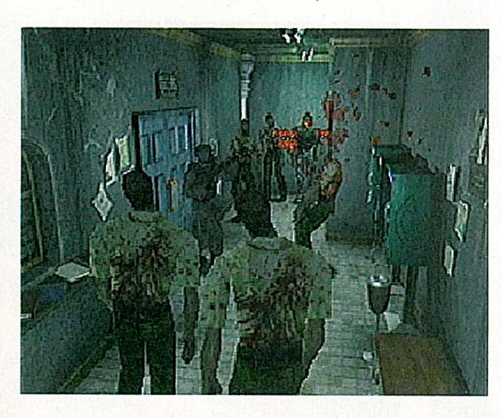
**Para muchos** ese ha sido uno de los juegos más esperados de la feria, y otro de los grandes del año:
1) No se presentó ninguna *Rolling Demo* del juego, sino el juego completo. Por lo que sé no creo que incluya KONAMI ninguna *demo* de Metal Gear Solid en otros títulos, y mucho menos a la venta.
2) Según KONAMI **España**, dicho juego será el lanzamiento estrella de finales de año, aunque hay gente que piensa que hasta el 99 nada.
3) Más o menos lo que valen las estrellas de KONAMI. Unas 8 o 9 mil pesetas.

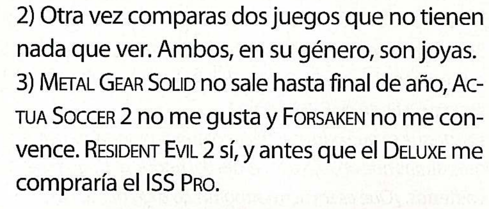
## JUEGOS DE VERANO

**Me encanta** vuestra revista:
1) ¿Resident Evil 2 o Tomb Raider 2?
2) ¿Qué tal Alundra? ¿Mejor que Castlevania?
3) Busco dos buenos juegos para este verano, y no sé por cuáles decidirme: ¿Metal Gear Solid, Actua Soccer 2, Resident Evil 2, ISS Deluxe o Forsaken?

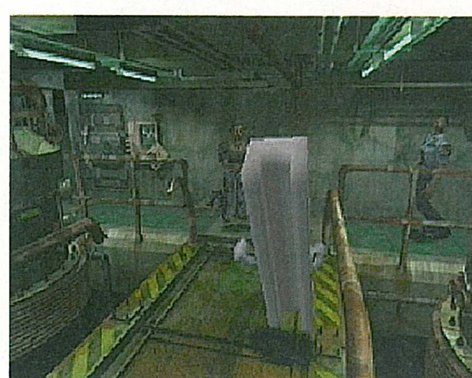
Remo, Alicante.

**Gracias por el** «peloteo»:
1) Son dos juego totalmente distintos entre sí, cada uno tiene sus virtudes. Con cualquiera acertarás, aunque RE2 quizá te impacte más.





2) Otra vez comparas dos juegos que no tienen nada que ver. Ambos, en su género, son joyas.
3) Metal Gear Solid no sale hasta final de año, Actua Soccer 2 no me gusta y Forsaken no me convence. Resident Evil 2 sí, y antes que el Deluxe me compraría el ISS Pro.



## DREAMCAST AGAIN

**He visto** en **Internet** imágenes de la nueva consola de SEGA. Teniendo en cuenta todo lo que ofrece...
1) ¿Tú crees que, como dicen, valdrá menos de 50 mil pesetas?
2) ¿Es cierto que lleva un *modem* incorporado y un Windows especial?

Manuel Arenas, Asturias.

**Dreamcast es** una pasada:
1) Pues si lleva todo lo que dicen, me parece que 50 mil es un precio demasiado barato.
2) Sí, parece un híbrido entre consola y *PC*.

## CARTA DEL MES

**Quisiera seguir hablando de la importancia de traer juegos desde Japón. Gracias a esto se puede ver cómo a unos les ha dado la gloria (SONY con su Final Fantasy VII, Dead Or Alive, Vandal Hearts, Suikoden, Castlevania SOTN, Megaman 8, etc...), y a otros, que sin haber tenido una mala consola, podían haber hecho auténticas maravillas con juegos como Megaman X4, Megaman 8, Silhouette Mirage, Cotton 2, Twin Bee Collection, Dracula X, Grandia y muchos más. Es normal que allí *Saturn* todavía dé guerra, porque la culpa del fracaso en tres cuartas partes del mundo no considero que sea de todos los programadores, sino de los vagos de PROBE, PSYGNOSIS y demás compañías europeas que han sido incapaces de programarla como es debido, y de la gente que ha traído juegos a cuentagotas y sin seguir ningún criterio. ¿Quién en sus cabales dejaría en Japón Megaman 8 y traería el X3? ¿Quién traería Street Fighter The Movie y dejaría el King Of Fighters 96? ¿Qué éxito podrían tener si trajeran en exclusiva juegos como Doukoku o If? Pues eso, que *Saturn* podría haber dado más de sí, y a los que los traen habría que hacerles pagar por ello.**

Ramón Nafria, Valencia.

**N. de la R.: Te equivocas en varias cosas, pero respetamos tu opinión.**

## TERMOMETRO



CALIENTE

*Dreamcast*, una auténtica bestia... ¿el precio será igual de bestia?

TEMPLADO

Que muchos de los juegos presentados en el **E3** no lleguen hasta finales de año.

FRIO

La fecha de lanzamiento en **Europa** de la *Dreamcast*. ¿Podremos esperar?




Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

**¡CONECTATE!**





## Luz de luna costrosa

*Qué hay de nuevo **SuperGolfo**. Soy yo una vez mas. Primero me disculpo por mi anterior carta, y espero que comprendas que con lo único que te puedo escribir es con lo que pillé en el vertedero municipal. Y no se le puede pedir más a un boli quemado y cubierto de cieno. Culpa mía.*

*1) ¿Es cierto que **The Punisher** inventó el gotelé una fría tarde de invierno cuando, tras haber engullido diecisiete latas de alubias pintas LITORAL, y dándole la espalda a la pared del salón se agachó para coger una peseta?*

*2) ¿Crees que antes de que ligue el «escopeto» te habrán concedido un par de inútiles páginas extra?*

*3) Me he enterado que para el modo Tofu de RE2 se inspiraron en cierto compañero tuyo, debido a su afición por las judías. ¿Qué hay de cierto en ello?*

*4) ¿Qué utilizas para la costra? Aguarrás, decapante, etc... Bueno, acabo ya no sin antes saludarte a ti y a todos tus compañeros, Quasimodos inclusive, y a todos los que se conectan a internecio mes tras mes. Y animo a todas las chicas que se adentran en este mundillo, que cada vez son más. Adiós boñigo churrigueresco.*

**Moonlight, Fuengirola (Málaga)**

Aquí tenemos un mes más al pelmazo de luz de luna, que tras demostrarnos el mes pasado que no pasó del primer cuadernillo de caligrafía RUBIO, ha optado por enviarnos una carta a máquina (por cierto, tienes más errores ortográficos que de nacimiento). En fin, vamos por partes.

1) Te equivocas, **The Punisher** sólo toma alubias en fallas, por eso le llaman el «mascletá man». El gotelé lo inventó **Mayerick**, que a modo de sudario restriega su cara por las pareces y su irregularidad facial hace que se forme el relieve del gotelé.

2) Pues prefiero un par de útiles pagas extras. Lo de ligar debes definirlo más. Porque el «scopepollos» ligar liga, pero con nutrias, ovejas, abuelas o abejarucos. Con mujeres, aunque su estado civil ponga lo contrario, es una incógnita. Cuando lo de «la arruga es bella» cambie a «la calva es bella», será el rey de playas y pachangas.

3) Pues qué quieres que te diga, la fabada LITORAL está de muerte. Además, tu propia novia es una fan de ella... Eso sí, debes decirle que se toma vía oral y no rectal como ella cree, ya que aunque en la foto parezcan supositorios ocres se mastican. Ah! recuérdala que antes de meterlas «pal cuerpo» también abra la lata.

4) Veo que tienes problemas epidérmicos y que no sabes cómo librarte de eso que tu llamas «costra». Las costras de verdad se quitan solas con el tiempo... lo que tienes tú no lo llamaría costra. Es algo que suele aparecer en el cuerpo cuando, como tú, alternas con mofetas, ginetas, paletas y probetas. Prueba con fuego, ya que las garrapatas que tienes por retozar en los zoológicos son duras de pelar. O mejor aún, suicídate y dona tu cuerpo a científicos veterinarios. Respecto a lo de las chicas lamento comunicarte que últimamente no se prodigan demasiado a no ser que sea para enviarme dibujos. En eso, hay que reconocerlo, son las mejores.

## El tocaviolines de carne

*Hola **SuperGolfo**, soy Benito Camela, espero que te gusten mis piropos y que su ternura no te hagan vomitar. Vamos con mis preguntas:*

*1) Se comenta por ahí que vieron a tu vieja rondando por **Doñana**, una noche antes del desparrame total. Joerrrrr! ¿Es que todavía no le has dicho que eso de lavarse los sobaquillos y otras partes se hace en la bañera y no en cualquier otro charco que se encuentre?*

*2) ¿Y a ti, qué tal te va en el internado para gays? ¿Es cierto que tu madre te internó porque te pilló en el «báter» con una foto del **Padre Apeles** posando con un tanga de leopardo?*

*3) Un comentario... Lo de tu boca desencajada, ¿tiene algo que ver con el examen oral que hiciste con un elefante, exsocio y sustituto de **Bill Clinton**?*

*4) Aunque sé que para contestar algunas preguntas tienes más dudas que un hijo de ... el día del padre, a ver qué me contestas. ¿Qué es un hermafrodita? Lo digo por tu hermana, porque cada vez que va a un bar... ¡mira que le cuesta decidirse por el aseo de tías y el de tíos! Bueno, sin nada más que escupirte a lo que tú tienes por cara, me despido de ti y de todos los colaboradores de ese «pedazo» de revista.*

**Benito Camela, San Vicente de Raspeig**

Jo! Qué original eres. Ese juego de palabras con tu nombre sólo lo he oído 500 veces. Igual te piensas que eres gracioso, y lo que eres es un puñetero comeliendres chulo de cabras. Respecto a lo de vomitar, sólo lo hago cuando veo a tu madre, la única mujer con tres rodillas y cuatro pechos. Y digo mujer por decir algo y por las bondades de la cirugía.

1) Sigues con tu originalidad. Lo de **Doñana** se lo dije a un necio el mes pasado, pero como tienes alma militar y fusilas lo que lees, pues en fin. En tu caso, **Chernobyl** fue un cuesco de tu padre, así que comparado con eso, **Doñana** fue un cubo de agua sucia.

2) En el internado de gays me va «debuti», sigo trabajando ahí como voluntario. Y te digo que me va

dibujos






## GOLFOMENSAJES

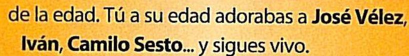
**Adolfo**, el imbécil de UNO PARA TODAS. Mira tronco, cuando hablé de payasos me refería a Pingao y Pontempompa. Pero me equivoqué, también debería haberte incluido (aunque lo tuyo es vocacional). Eres un puñetero vendido pelota. Hasta nunca carabesugo.
**Minigolfo.** Carta simpática la tuya, pero te falta un poco de mala leche para que te publique. Anímate.
**Piña.** Tu carta me ha gustado, en serio, e intentaré publicarte.
**Pedro Villa.** Por mucho que lo intentes no te voy a llamar. Ni a ti ni a nadie.
**Rubén MIguel Mínguez.** Muchas gracias por tu apoyo, «peaso» colega.
**Dark Prophet.** Estírate y dibuja tú, que estás hecho un vaguete..
**Daniel Sánchez.** Métete tu *PC* por las orejas, necio ignorante. *PC*=KK.
**Antigolfo.** Me aburres. Escribe a otro sitio y deja de esnifar Viagra.
**Cyber-Yayo.** A ver si copias bien. Lo de la foto lo intentaré...
**Ozzy.** Otros meses has estado mejor... Aplícate y haz bien los deberes.
**Gaiden.** Ya te mandé el *e-mail*, notifícame si te ha llegado.
**Victor Manuel.** Leerte es de lo mejor que me ocurre cada mes.
**Y al resto**, especialmente dibujantes, les pido perdón por no nombrarles, pero no tengo espacio. Este mes me he inflado de cartas. Gracias.

bien porque ya he conseguido que nuestro interno más peligroso, tu padre, deje de subirse desnudo al perchero. Creo que en un par de meses conseguiré que deje de hacerse lavativas con la manguera y se abstenga de juguetear con los demás internos. El **Padre Apeles** en tanga de leopardo es precisamente el poster que tiene estampado en la taza del W. C.
3) Sólo desencajo mis fauces cuando leo misivas tan lamentables como la tuya.
4) Es cierto, a veces tengo tantas dudas como tú en el día del padre. Mi hermana duda porque es fácil que tú estés metido en el baño de las chicas. Y no porque tema que le vayas a hacer algo (saliste a tu padre), sino por tu olor a chinche leprosa.

### El gallego achacoso

*Este mes dudas existenciales corroen mis entrañas, aparte de una neumonía que me facturó dos semanas de vacaciones. Y es que últimamente mi salud está hecha una braga, pero no voy a seguir molestándote con mi historial veterinario.*
*1) Hace poco 700 niños nipones se quedaron tontos porque una serie de TV echó unos rayos.¿Me habré quedado miope por ver a* ***Leticia Sabater*** *en* MUCHAMARCHA*?*
*2) ¿Y qué será de lo que les quedaba al cerebro de cientos de crías que han visionado ese insulto llamado* SPICEWORLD*?*
*3) ¿Y de toda* ***España*** *(menos yo) que fue a ver ese fruto del cruce de membrillo y barquito de juguete coronado por el* ***Di Caprio*** *al que llaman eufemísticamente* TITANIC*?*
*4)¿Habéis pensado en fundar una ONG para que* ***DE LUCAR*** *acabe su casa? Lo digo porque yo he sido también víctima de la albañilería española.*
*5) Ese proyecto de hombre que se dedica aumentar la libido de adolescentes histéricas -junto con 4 «jetos»- conocido como* ***Nick Carter****... ¿no recuerda vagamente a la propaganda que idealizaban las «Hitler Juggens»?*

**Franz Kafka, Orense**

Amigo **Franz Kafka**. En primer lugar, y como observarás, he tenido que quitarte preguntas por falta de espacio. En segundo lugar, mandar un saludo a **Galicia**, tierra en la que mis huesos descansan varias veces a lo largo del año. Ya ciñéndome a tu epístola, recomendarte que no hagas *streaptease* tan a menudo en los asilos, y así te librarás de muchas de tus enfermedades (de las de nacimiento me temo que no).
1) Pues si has soportado aunque sea uno de los capítulos de MUCHAMARCHA, mereces toda mi admiración. Eso sí, si lo ponen en **Japón** conseguiríamos que su amarillo sea amarillo chillón. Sólo DURO Y DIRECTO de GALAVISION lo supera.
2) Todos hemos tenido nuestros ídolos musicales. Cuando yo era enano, me pirraba por **Simple Minds, U2** (me siguen gustando) y sobre todo por **Bob Marley** (me apasiona el *rub´a´dub style*). A ti te entusiasmaban **Los Pecos** y nadie te decía nada. Lo de las **Spice** es más grave porque dan bastante pena, pero en fin, la edad del pavo tiene esas cosas. Ya se les pasará.
3) Pues yo fui a ver TITANIC y me gustó. Quizá no tanto por el triángulo amoroso como por los efectos especiales, pero tronco, es una buena película digas lo que digas. Mis favoritas siempre serán la saga STAR WARS y FORREST GUMP, pero la verdad es que TITANIC no está nada mal.
4) Yo creo que en el fondo le gusta. Ten en cuenta que así puede ver agachados a unos cuantos mocetones diariamente en su casa. Eso sí, aún no ha logrado que le tapen su agujero.
5) Mira que tienes manías a los ídolos de la juventud. Si les gustan, pues fenomenal. El problema sería que te gustaran a ti. Insisto, son cosas de la edad. Tú a su edad adorabas a **José Vélez**,

**Iván**, **Camilo Sesto**... y sigues vivo.




## La pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos

**Guillermo Martínez Vela** nos ruega que le publiquemos su dibujo. La verdad es que no era necesario que rogara, ya que su trabajo está repleto de buen humor y de calidad. Insisto en que me encantaría que me mandarais dibujos caricaturizando a la gente de **SUPER JUEGOS** para reírnos de ellos. Venga, que sé que tenéis imaginación para eso y más.

**Juan Sanmiguel Martínez** nos ha alucinado a todos con su tremendo dominio de arte de dibujar. Su dibujo era vertical, pero he tenido que «achatarlo» un poco para que pudierais contemplarlo en toda su magnitud. Por cierto, el escote generoso que muestra dudo que exista en la realidad, así que chicas, espero fotos de los vuestros para desengañarme.

**Miriam Alvarez Morales** nos regala este mes un dibujo que también está presidido por el buen humor y, cómo no, por la calidad a la que nos tiene acostumbrados. A pesar de que salga con la cabeza cortada, no me importa demasiado, porque lo que no sabe **Miriam** es que el resto de mi cuerpo retoza con la protagonista del dibujo.




dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO TETRISPHERE

**Los afortunados ganadores de un juego TETRISPHERE han sido:**

Ricardo Veganzones Oliva (VALLADOLID)
Juan Carlos Valle Gutiérrez (ASTURIAS)
Carlos Vallejo Ureña (GRANADA)
David Gascón Gracia (ZARAGOZA)
Sergio López Cadenas (VIZCAYA)
Juan Mario Martínez Torrente (ALBACETE)
Alborán Martínez de Murga (ALMERIA)
Humberto Delgado Lázaro ( VALENCIA)
Eduardo Paniagua Nuin (NAVARRA)
Pablo Insua Fernández (PONTEVEDRA)
Esther Bueno González (CANTABRIA)
Beatriz Martín Toledano (MADRID)
Javier Majós Llobetó (LERIDA)
José Antonio Román Díaz (TARRAGONA)
Rubén Rosón Merchan (CIUDAD REAL)
Montse Arévalo Cortés (BARCELONA)
Juan Carlos Carra de la Torre (MADRID)
Mario Hernández Marcos (BILBAO)
Joaquín Luis Ortiz Libiano (CASTELLON)
Félix Moral Lorente (JAEN)
Marcos Panisello Machuca (BARCELONA)
Jonathan Texeira Escamilla (ZARAGOZA)
Angel Múñiz Corral (SEVILLA)
Juan Carlos Caro González (ALICANTE)
Pedro Antonio Fernández Fdez. (MURCIA)

## GANADORES CONCURSO GRAN TURISMO

**Las agraciados con 1 GRAN TURISMO, 1 DUAL SHOCK y 1 MEMORY CARD son los siguientes:**

Carlos Alberto Novillo Collado (TOLEDO)
Cristina Moralo Viñarás (MADRID)
Gustavo Moya López (ALMERIA)
Sergio Cabrera Arraigosa (MALAGA)
Angel Pachecho Miguel Sanz (MADRID)
Juan Vilches Castilla (JAEN)
Ricardo Rodríguez Martínez (BILBAO)
Mª José Costa Barber (ALICANTE)
Florencio Ruiz Fernández (GERONA)
Juan Miguel Ortiz Valverde (VALENCIA)
Alex Plata Campos (BARCELONA)
Pedro Barroso Cordero (PALENCIA)
Jorge Núñez Vela (MALAGA)
Josep Pallarés Gimeno (TARRAGONA)
Alfredo Guerra Estévez (CACERES)
Luis Javier Calero Zafra (CORDOBA)
Antonio Javier De Lucas Martín (SEGOVIA)
César Merino García (BURGOS)
Felipe Prieto Millán (SALAMANCA)
Jonathan Rodríguez Villarán (HUELVA)
Miguel Gaitica Romero (SEVILLA)
Enrique Jesús Pelayo Delgado (CADIZ)
Asier Esparza Billalabeitia (GUIPUZCOA)
Bienvenido Guinaldo Guinaldo (ASTURIAS)
Oscar García Pérez (LA CORUÑA)
Sebastián Martín Aguilar (BADAJOZ)
Miguel Angel Fdez. Retamero (GRANADA)
Verónica Quiroga Farias (BARCELONA)
Antonio José Pitalua Peña (CEUTA)
Mario Múñoz Bermejo (VALLADOLID)

# NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76


Este verano vas a jugar con PC Plus
PC Plus
Especial portátiles
Modems V.90
Discos duros Ultra DMA
BeOS (R3)
Outlook 98
... y mucho más
Número especial de verano
Revista + Suplemento + Libro + SuperCD
3 Regalos
Regalo 1
Biblioteca PC Plus
La mejor forma de aprender y mejorar sus conocimientos de FrontPage 97
PRENTICE HALL
Regalo 2
PC Plus Sólo Juegos
Las últimas novedades para pasar un verano divertido
Regalo 3
SuperCD PC Plus
Cree sus aplicaciones Java con la versión completa de SuperCede Standard
Descubra las nuevas opciones de Paint Shop Pro 5
Un campo completo de The Golf Pro
aire fresco para el mundo de la informática
PC Plus
GRUPO ZETA